



10'94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

BRANDAKTUELL!
ALLE AMIGA-NEUHEITEN
VON DER ECTS LONDON 94



B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 10 OKTOBER '94

4 399114 907005

DAS ABENTEUER RUFT

UNIVERSE
ISHAR 3
KING'S QUEST VI

STRATEGIE VOM FEINSTEN

MIT HEFT IM HEFT!

RÜSSELSDHEIM

COMEBACK DER KLASSIKER

RINGS OF MEDUSA GOLD
HANSE DIE EXPEDITION

MARKTÜBERSICHT KOMPLETT

ALLE AKTUELLEN
COMPILATIONS

*Das Magazin
Special*

SELBER CHEATEN
EIN UNERFÜLLBARER TRAUM?

KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
BUNDESLIGA MANAGER · HATTRICK
STERN SIEDLER · VALHALLA
K 240 · DEATH OR GLORY
HEIMDALL 2
U.V.A. !

Endlich gesellschaftsfähig

Wie oft habe ich mich im Lauf der Jahre hier schon über das Klischee vom vereinsamen, zurückgebliebenen und vermutlich auch noch latent gewalttätigen Computer-Freak mokiert? Wie oft habt Ihr Euch schon darüber geärgert, wenn der Tagespresse zum Thema Computerspiele immer nur der „Krieg im Kinderzimmer“ eingefallen ist? Wie oft und ausgiebig wurden noch zur Jahreswende unsägliche TV-Reportagen wie z.B. „Das flackernde Inferno“ diskutiert? Doch nun ist unser Ruf gerettet, der Spieler vor dem Monitor hat als Prügelknabe der Medien weitgehend ausgedient. Daß ich das auf meine alten Tage noch erleben durfte...

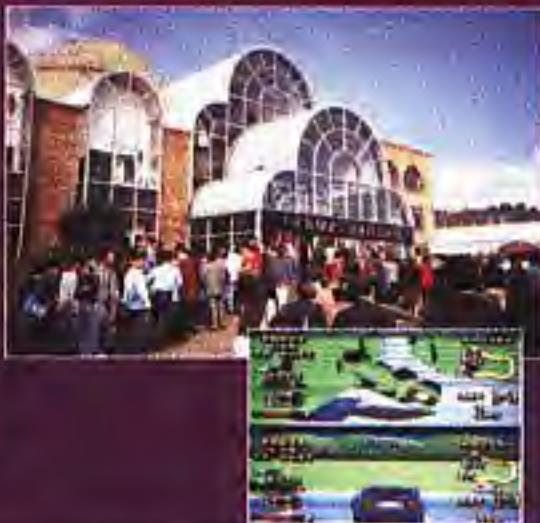
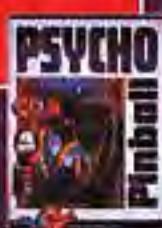
Freilich dürfte es kaum einer allgemeinen Einsicht zu verdanken sein, wenn neuerdings sogar der höchst seriöse „Spiegel“ Seitenweise über das Phänomen des Fußballmanagements am Computer berichtet – die Story hat halt gut zum WM-Fieber gepaßt. Und daß in jüngster Zeit nicht nur Konsumartikel, sondern auch Parteipolitik, Umweltschutz, die Freuden der Bundeswehr oder gar der Europa-Gedanke via PDSpielen an den jungen Staatsbürger gebracht werden, haben wir wohl auch in erster Linie der Erkenntnis zu verdanken, daß am digitalen Entertainment nun mal kein Weg mehr vorbeiführt. Und was man nicht ändern kann, das sollte man sich eben zunutze machen; Soviel weiß man auch in Bonn. Aus diesem und keinem anderen Grund gibt Kanzler Kohl inzwischen schon ganz öffentlich zu, „Aufschwung Ost“ zu zocken. Und dieser Entwicklung verdanken wir es wohl auch, wenn an einer kalifornischen Uni nun plötzlich psychologische Studien zu dem Ergebnis kommen, daß exzessives Zocken von „Tetris“ die Effizienz des Gehirns erhöht. Hieß es früher nicht, solche Games würden die Menschen nur verdunnen?

Na, uns kann es ja egal sein, aus welchen Gründen die Leute langsam auf den richtigen Trichter kommen – Hauptsache, unser Image wird endlich geradegerückt. Und damit könnt Ihr Euren Joker künftig nicht nur hoch erhobenen Hauptes an der Ladentasse vorzeigen, Ihr dürft Euch dabei sogar im Bewußtsein sonnen, alles schon immer besser gewußt zu haben. In diesem Sinne wünsche ich Euch viel Spaß mit der neuen Besserwisser-Ausgabe.

Euer Michael



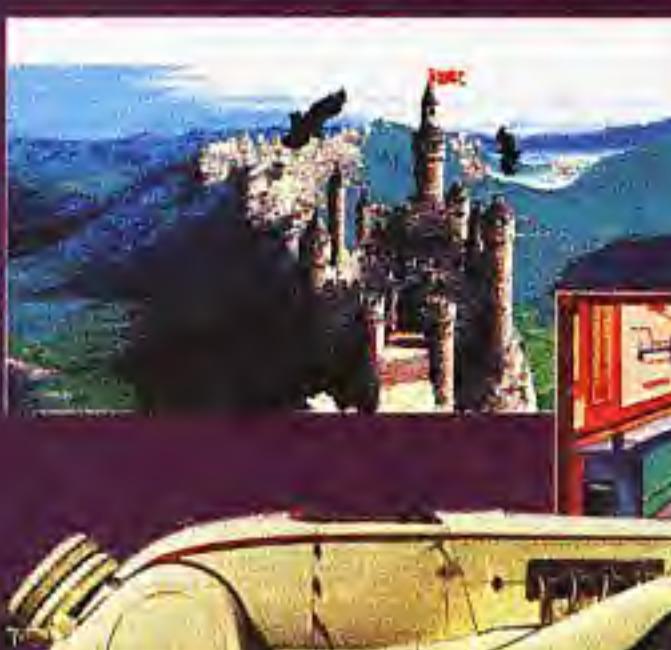
FRISCH AUS LONDON: Kaum hat die ECTS '94 ihre Pforten geschlossen, schon findet Ihr im Joker einen ausführlichen Messebericht mit allen Amiga-Highlights! Flashy News im Newsflash auf den Seiten 8/9/10



Thumbnail

BRANDAKTUELLE AMIGA-NEUHEITEN VON DER ECTS LONDON '94

FRISCH VOM PC:
Hat Sierra nicht gedroht, **KING'S QUEST VI** würde nicht für den Amiga umgesetzt werden? Ist **ISHAR 3** das Rollenspiel der Superlative? Fahrt **RÜSSELSHEIM** Rekordumsätze unter Simulanten ein? Alles über die aktuellen DOSen-Konvertierungen auf den Seiten 18, 20 und 30/31



ISHAR 3



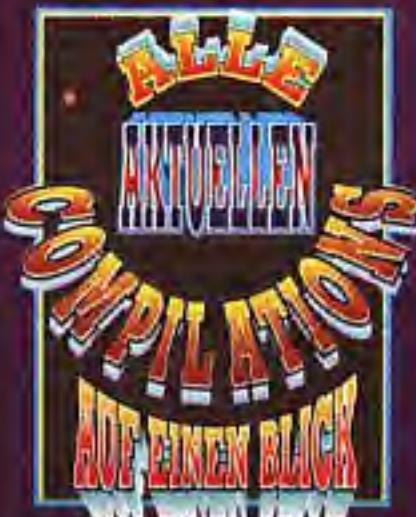
Thumbnail

RÜSSELSHEIM

VITAMIN C FÜR ZOCKER: Das Special **SELBER CHEATEN** versetzt allen ausgelaugten Gamblern einen kräftigen Vitaminstoß, und die Marktübersicht **ALLE AKTUELLEN COMPILENS** ist quasi das hohe C für Preisbewußte! Unser Gesundheitsmagazin **Praxis** erstreckt sich auf die Seiten 49 und 94/95/96



**SELBER CHEATEN –
EIN UNERFÜLLBARER
TRAUM?**



Editorial

Betriebsgeheimnis

Mixer

Newsflash:

ECTS London '94

Preview:

Cedric

Mailbox

Krieger-Comic

Up & Down

Preisausschreiben:

Der Universal-Wettbewerb 40

PD-Box

Crack

Borgis Branchengeflüster

Ruhmeshalle

Brork-Comic

Special:

Selber cheaten 49

Demo Galerie

Joker-Comic

Know How

Know How Index

Der große Sonderteil:

Amiga CD-Joker 69

Joker Galerie

Impressum

Interview:

Was macht eigentlich Alcatraz? 84

Klassiker:

Bundesliga Manager 93

Marktübersicht:

Alle aktuellen Compilations 94

Budget-Bühne

Joker Index

Aktion Lesertest:

Turrican III

Kicker-Cup

Radio- und TV-Tips für Freaks 104

Kleinanzeigen

Computer-ABC

Stromausfall:

Earthdawn

Der Zorn der Clanlords 113

Coin Op Special:

Action im Laser Game Center 114

Joker-Shop

Vorschau

Inserenten

Bezugsquellen

3

6

7

8

12

22

28

38

48

49

50

52

53

68

69

80

82

52

100

101

102

104

105

110

112

113

118

Games im Test

Abenteuer

Dark Seed auf CD	72
Ishar 3	18
King's Quest VI	20
Legacy of Sorasil auf CD	78
Simon the Sorcerer auf CD	75
Universe	14

Thierry
Thierry

Action

Arya Vaiv	88
Banshee auf CD	74

Geschicklichkeit

Brian the Lion auf CD	74
Chuck Rock 2 auf CD	76
Out to Lunch auf CD	78
Quik the Thunder Rabbit	86

Thierry

Simulation

Hanse – Die Expedition	90
Rüsselsheim	30

Thierry
Thierry

Sport

Bump'n'Burn	88
Kick Off 3 für A500	36
Soccer Star World Cup Ed.	34
World Cup USA 94	36

Strategie

Rings of Medusa Gold	32
Stern Siedler	92
Vital Light	92

Verschiedenes

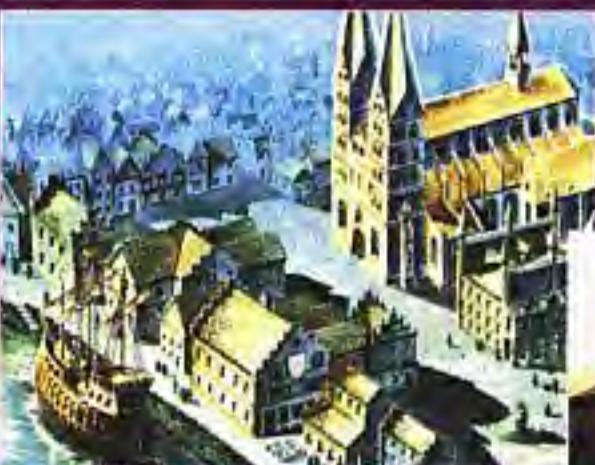
Arcade-Action	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	98
Compilations	94
PD-Games	42

Thierry

DAS ABENTEUER-UNIVERSUM: Mit dem Grafikadventure **UNIVERSE** ist Core Design eine kleine Sensation gelungen: Mega-Optik in 256 Farben bereits am A500! Mehr dazu und auch gleich noch das passende Mega-Preis-ausschreiben auf den **Seiten 14/15 bzw. 40**

UNIVERSE

HANSE – DIE EXPEDITION



RINGS OF MEDUSA GOLD

DAS COMEBACK DER KLASSIKER: Prinzen der Strategie dürfen sich auf das modernisierte Revival **RINGS OF MEDUSA GOLD** freuen, und auf Handler wartet die aufgepeppte Neuauflage **HANSE – DIE EXPEDITION!** Ob die Oldies auch Goldies sind, steht auf den **Seiten 32 und 90**

DIE TALKIE-VERSIONEN AUF CD: DARK SEED & SIMON THE SORCERER



Talk to Lookat. Open Rose
Consume Oak to Close the
Talk to Remove hear Grou

DAS HEFT IM HEFT: Unser Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** weiß diesmal u.a. über Multimedia-Neuheiten, Photo-CDs und Hit-Spiele wie die sprechenden Versionen von **DARK SEED** und **SIMON THE SORCERER** zu berichten. Wer ein CD³² hat, der braucht die **Seiten 69 bis 78**



BETRIEBSGEHEIMNIS

Letzthin haben wir diese Rubrik zugunsten eines tollen Wettbewerbs unter den Tisch fallen lassen; diesmal wollen wir sie für Eigenwerbung missbrauchen. Der betriebseigene Shop hat nämlich zwei ungemein geheimnisvolle Neuheiten auf Lager!

Die Rede ist einmal vom AMIGA JOKER ARCHIV, das sich unser Leser Carsten Wawer ausgedacht



hat. Dabei handelt es sich um eine mit feiner Grafik und (am A1200) tollen Sound aufgepeppte Datenbank, die alle Testergebnisse der letzten Monate enthält. Man kann damit also unter verschiedenen

Kriterien (etwa Adventures mit toller Grafik, Hits etc.) ganz gezielt nach Spielen suchen – und natürlich selbst weitere Games samt ihren Noten eingeben oder die bereits vorhandenen nach eigenem Gusto abändern. Darüber hinaus hat der Autor mehrere Preislisten von Versandhändlern eingebaut, so daß auch die jeweils günstigste Bezugsquelle leicht auffindbar ist; außerdem erkennen die beiden Disketten automatisch, ob sie in einem A500 oder einem AGA-Rechner stecken! Uns hat das Programm jedenfalls so gut gefallen, daß wir die zwei Disketten nun samt Anleitung für 15,- DM im Shop anbieten. Wer ähnlich gute Ideen hat, darf sich gerne auch mal bei uns melden...

Neuheit Nummer zwei ist ein wahres Schnäppchen für Spekulanter und Sammler: die JOKER TELEFON-KARTE. Das mit einem hübschen Jugendstil-Joker (und auch auf der Rückseite) bedruckte Stück Plastik

repräsentiert Telefoneinheiten im Wert von 6,- DM – und ist zum Telefonieren dennoch viel zu schade! Denn es gibt von dieser Karte weltweit nur 2.000 Stück, was ihren Katalogpreis jetzt schon

auf rund 80 Mark gesteigert hat. Wir konnten eine begrenzte Stückzahl des Spekulations- und Sammelobjekts für Euch ergattern und geben es für lächerliche 29,- DM pro Stück weiter! Allerdings nur, solange der Vorrat reicht und Michael keinen Wind davon kriegt...

Übrigens: Ebenfalls brandneu, wenn auch an sich keine Neuheit, ist die aktuelle Test-Statistik auf dieser Seite.



Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	5
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	10
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0



OMEGA Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2 • 26123 Oldenburg
Tel : 0441 82257 • FAX : 0441 885408

Fachhandel für PC-IBM kompatibel, AMIGA, Philips CD-i, Reparaturservice

Commodore:

AMIGA CD32	289,-
A 2091 SCSI-A2/4000	129,-
A 3640 68040 A3/4000	1298,-
DKB 4091 SCSI-2 Host	598,-

... für A500:

Kickstart 3.0 ROMs	99,-
512 kB RAM-Karte + Uhr	39,-
1 MB RAM-Karte A500+	69,-
2 MB RAM-Karte + Uhr	248,-
4 MB RAM-Karte + Uhr	429,-
Festplatte 240 MB extern	598,-

... für A600:

2 MB RAM-Karte PCMCIA	279,-
CDROM extern 2speed	498,-

... für A1200:

EchtzeitUhr	29,-
RAM-Karte 1 MB + Uhr	189,-
RAM-Karte 2 MB + Uhr	269,-
RAM-Karte 4 MB + Uhr	399,-
Aufpreis für CoProz. 68882	80,-
BLIZZARD 1220 4 MB	499,-
BLIZZARD 1230 40 MHz	495,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-
- inkl. (CD32 Emu.)

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Festplatten:

WesternDigi. 210 MB AT 398,-

WesternDigi. 420 MB AT 449,-

Conner 540 MB SCSI-2 698,-

Fujitsu 540 MB SCSI 729,-

Fujitsu 1,08 GB SCSI-2 1398,-

SyQuest 105 MB AT 419,-

SyQuest 105 MB SCSI 499,-

SyQuest 270 MB SCSI 699,-

Medium 105 MB 129,-

Medium 270 MB 149,-

AMIGA Zubehör:

Piccolo 2 MB WBEmuEGS 779,-

Picasso 2 MB WBEmu 598,-

400 dpi Handy Scanner 249,-

Stereo Sound Sampler 99,-

Video Digitizer s/w 149,-

RGB Splitter farbe 129,-

SIMM 4 MB A4000 329,-

RAMs 4 MB A3000 379,-

CoProzessor MC 68882 99,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

CDROM extern PCMCIA 498,-

Umschaltplatine 1.3 / 3.0 129,-

Monitor Microvitec 1438 M 598,-

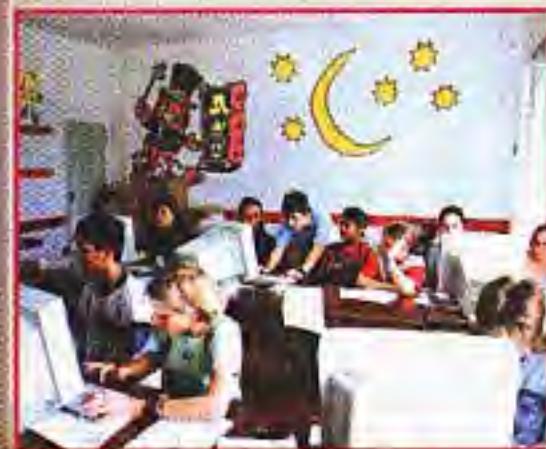
Festplatte 2.5 120 MB 449,-

Festplatte 2.5 240 MB 598,-

Festpl. Adapter 2.5 auf 3.5 59,-

FERIEN AM COMPUTER

Vom 24. bis 29. Juli fand im Schloß Buldern in Westfalen ein von Verbatim veranstaltetes Computercamp statt. Die 60 Teilnehmer aus dem Frankfurter Raum waren die Gewinner einer Ausschreibung an den dortigen Schulen.



Sponsoren wie Canon, Microsoft und Mercedes ermöglichen den Kids eine Woche mit kostenloser Unterbringung im Schullandheim, Spiel und Spaß sowie täglich drei Stunden Training am Computer – gelehrt wurde u.a. der Umgang mit Basic und Pascal sowie das Programmieren einfacher Spiele wie Ping Pong oder TicTacToe. Laut einer Fragebogen-Aktion zum Abschluß der Veranstaltung fand das Camp großen Anklang, weshalb für nächstes Jahr sogar eine europaweite Fortsetzung geplant ist.

ZOCKER-SCHMÖKER

Terry Pratchett hat sich mit skurrilem Fantasy-Humor aus der „Scheibenwelt“ einen Namen gemacht, sein neues Buch „Nur Du kannst die Menschheit retten“ geht eher in die SF-Richtung: Johnny zockt gerade eine Runde „Space Invaders“, als das Kanonenfutter plötzlich vom Screen in die Realität wechselt und ihn um Hilfe bittet! Der Schmöker (Bertelsmann, 220 Seiten, 24,80 DM) liest sich flott und flüssig, nur seinen verschrobenen Stil hat Terry diesmal etwas an die Leine gelegt.



FORTGESETZTE GAUNEREI

Neos digitale Einbruchssimulation „Der Clou!“ erfährt eine Fortsetzung: Auf der Datadisk „Die Profi-Diskette“ wird man schon bald acht komplett neue Gebäude wie z.B. die Tate Gallery oder den Buckingham-Palast finden. Dazu gibt's fünf neue Fluchtfahrzeuge, zehn neue Komplizen, etliche neue Musikstücke sowie ein verbes-

sertes Gameplay. Zum Einbruch wird das Hauptprogramm benötigt, eine Stand Alone-Version ist nicht geplant.



MESSEURMEL



Erneut findet in Köln die „Computer '94“ mit der „World of Commodore – Amiga '94“ und der „World of Games“ als Messen in der Messe statt. Und erneut ist dabei der Joker mit von der Partie... ...und das natürlich wieder mit gesprächigen Redakteuren, einem rasanten Arcade-Gerät, vielen Sonderangeboten aus dem Shop und Überraschungen aller Art! Freuen

darf man sich zudem auf weitere 230 Aussteller aus den Bereichen Amiga, PC, Konsolen, Hard- und Zockerware, denen diesmal gottlob wesentlich mehr Platz zur Verfügung steht als im Vorjahr. An weiteren Attraktionen wollen die Veranstalter Gewinnspiele, Seminare und eine Freeclimbing-Wand mit Kletterwettbewerb auffahren. Geöffnet ist die Pflichtveranstaltung für Amigos vom 4. bis 6. November täglich zwischen 9 und 18 Uhr, Veranstaltungsort sind die Hallen 10 und 11 auf dem Kölner Messegelände. Die Eintrittskarte kostet für Schüler und Studenten 15,- DM, Erwachsene löhnen das Doppelte.



HATTRICK SCHNUPPERPACK

Wer sich erst mal unverbindlich davon überzeugen will, daß der mittlerweile dritte „Bundesliga Manager“ gleichzeitig der bisher beste ist, kann das nun anhand eines brandneuen Bonuspaket tun!

Darin enthalten sind ein „Hattrick“-Demo, ein kleidssamer Fanschal sowie eine Broschüre, welche die Features der Vollpreis-Version beschreibt. Um in den Besitz des Packs zu gelangen, steckt Ihr 30,- DM zusammen mit Eurer (formlosen) Bestellung in einen Umschlag und schickt ihn an:

Software 2000
Postfach 110
23691 Eutin



EUROPEAN COMPUTER TRA

Neuheiten waren im Londoner Business Design Center rar gesät, als dort vom 2. bis 6. September die aktuelle Herbst-ECTS abgefeiert wurde. Dafür konnte das Fachpublikum die im Frühjahr angekündigten Titel nun endlich in (nahezu) voller Schönheit bestaunen.

Von den bedeutenden Soft- und Hardwareherstellern Europas fehlte nur Core Design, und Sony/Psygnosis hatten ihre Zelte abseits des Messeriummels in einer Brauerei aufgeschlagen – wo Sonys brandneue CD-Konsole PLAYSTATION ihre Europapremiere feierte. Überhaupt geht der Trend weiter mit Volldampf in Richtung Schillerscheibe bzw. Multimedia, wobei sich die nach wie vor nicht endgültig geklärte Situation bei Commodore als Hemmschuh für das CD² erweist: Aufwendige Neuentwicklungen werden im Moment als zu riskant erachtet. Trotzdem haben wir massenhaft interessante Neuheiten für Euch entdeckt!



Endlich für Amiga:
Pinball Illusions



Schneller als ein
Lotus: Top Gear 2



Gas & Spaß: Micro Machines 2



Im Zeichen des Bernsteinmonds: Albion



Steht am Amiga
kurz vor der Eröffnung: Theme Park



Z1ST CENTURY

Hier konnte man bei PINBALL ILLUSIONS (A1200/CD²) drei Multibälle über vier neue Flippertische jagen und das extrabunte Jump & Run MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE am CD² anhüpfen.

BLUE BYTE

Wann BATTLE ISLE 2 endlich für den Amiga kommt, hängt von der Lage bei Commodore ab – sobald Klarheit herrscht, ist auch mit ALBION, dem neuen Rollenspiel der von Thalion übernommenen „Ambermoon“-Macher zu rechnen!

CODEMASTERS

Das witzige Rennspektakel MICRO MACHINES 2 nähert sich ebenso der Vollendung wie der üppig ausgestattete Flipper PSYCHO PINBALL. Dazu hatte man die CD²-Compilation DIZZY'S ENCHANTED WORLDS im Messegepäck.

ELECTRONIC ARTS

Die Elektrokünstler führten FIFA INT. SOCCER und die A500- bzw. A1200-

Umsetzungen von Bullfrogs isometrischem Rummel-Simulator THEME PARK vor. Angekündigt wurde zudem das Strategical BIOSPHERE, und mit SYNDICATE 2 arbeitet man auch an der Fortsetzung des beliebten Söldneresplos.

EMPIRE

Das hammerharte SF-Adventure DREAM WEB (A500/A1200/CD²) ist so gut wie fertig, in wenigen Wochen folgt der Doppeldecker-Flugi DAWN PATROL, anschließend geht's in 3D durch den CYBERSPACE. Die bereits im Preview abgehandelte Iso-Knallerei ZEEWOLF kommt dann im Dezember.

FLAIR

Mit reichlich Verspätung werden bald die SOCCER SUPERSTARS (A500/A1200/CD²) auflaufen, gefolgt von den Iso-Plattformen in WHIZZ und den gerenderten 3D-Karossen aus DEADLY RACER.

GAMETEK

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS (A500/A1200/CD²) soll sich in puncto Optik und Gameplay deutlich vom Vorgänger „Elite II“ unterscheiden, und das ist noch längst nicht alles im All: Mit STAR CRUSADER wartet noch ein Spiel im Stil von „Wing Commander“ auf alle Amiga-Modelle!

GREMLIN

Zum zehnjährigen Bestehen hat sich die Sheffielder Company ein neues Logo gegönnt, allen Amiganern gönnt man demnächst die lederne Fortsetzung PREMIER MANAGER 3 und den Lotus-Nachzieher TOP GEAR 2 – wogegen das hübsche Actionadventure LITIL DIVIL nur für das CD² ansteht.

IMPRESSIONS

Der Weltraum-Militarist BREACH 3 und das Feudal-Strategical LORDS OF THE REALM erscheinen im November, die Futuro-Konflikte von FRONT LINES und der Hochseehändler HIGH SEAS TRADER bald darauf – alles für alle Commo-Maschinen.

INTERPLAY

Hier wurden mal wieder die brandneue Oberwelt, das erweiterte Spielareal und die überarbeitete 3D-Optik von DUNGEON MASTER II beschworen – nur auf einen Termin wollte niemand schwören...

KRISALIS

Für das CD² hat man SOCCER KID mit einem Intro aufgepeppt, außerdem war zu erfahren, daß im Frühjahr Fußballmanagement unter dem Namen von Lothar Matthäus

ADE SHOW - LONDON '94

N
E
W
S
F
L
A
S
H

erscheinen soll. Dazu wurden noch der **FORMULA ONE TEAM MANAGER**, die Satire **SOUP TREK - THE SEARCH FOR STOCK** und das Draufsicht-Adventure **LEGENDS** angekündigt.

MAX DESIGN

Neben A1200-Bildern des fortgesetzten Space-Rollis **WHALE'S VOYAGE II** konnte man das Actionadventure **CEDRIC**, die Datadisk **DER CLOU: DIE PROFI-DISKETTE** sowie den KFZ-Manager **OLDTIMER** begutachten. Mehr dazu im aktuellen Interview.

MICROPROSE

Drei PC-Umsetzungen stehen an: das napoleonische Militärstrategical **FIELDS OF GLORY** (A500/A1200), der futuristische Genremix **UFO: ENEMY UNKNOWN** und die Tiefsee-Simulation **SUBWAR 2050**. Ob Sid Meiers **COLONIZATION** konvertiert wird, ist leider noch ungeklärt.

MILLENNIUM

Die Knuddelplattformen von **PINKIE** sind praktisch fertig, gezeigt wurden außerdem das brutale **WILD CUP SOCCER**, die optisch nette Prügelei **MASTER AXE** sowie das (eher doofe) Jump & Run **BLOBBY** – alles für A500, A1200 und CD¹².

MINDSCAPE

Das isometrische Actionpuzzle **SPACE ACADEMY** und der witzige Multi-Disziplinen-Sport aus **ALIEN OLYMPICS** kommen im November für alle Amigos, zugleich erscheinen (nur) am CD¹³ die 3D-Raserei **MEGA-RACE** und der Duell-Flugi **EVASIVE ACTION**. Außerdem hat man den Vertrieb von Maxis' neuem Stadtbau **SIM CITY 2000** am 1200er übernommen.

MIRAGE

Überraschung: Die ewig verspätete Robbi-Keilerei **RISE OF THE ROBOTS** (A500/A1200/CD¹⁴) war schon richtig spielbar!

OCEAN

Hier konvertiert man allerlei EA-Titel für den Amiga, namentlich die Motorradhatz **SKITCHIN'**, die Brutalosportler von **MUTANT LEAGUE HOCKEY**, den Golfball der **PGA EUROPEAN TOUR** und den „Desert Strike“-Nachfolger **JUNGLE STRIKE**. An Eigenentwicklungen stehen die Plattformer **KID CHAOS** und **MIGHTY MAX** auf dem Programm, alles und jedes für sämtliche Amiga-Modelle. Die Flugsimulation **T.F.X.** erscheint nächsten Monat endlich für den 1200er, doch den futuristischen 3D-Knaller **INFERNO** hat man auf 1995 verschoben.



ECTS - LONDON '94

PSYGNOSIS

Die Jungs aus Liverpool haben länger angekündigte Games wie G2 und MAGICIAN'S CASTLE nun fertig, im November ist dann mit ALL NEW WORLD OF LEMMINGS zu rechnen – die Actionpuzzletei überzeugte durch hübsche Optik und erfrischend unkompliziertes Gameplay! Exklusiv für das CD¹² stehen die 3D-Ballerei NOVASTORM (früher „Scavenger 4“) und FLINK, ein neues Jump & Run der „Lionheart“-Macher an.

RENEGADE

Schon bald hüpfst RUFF'N'TUMBLE auf die Plattform, im November gefolgt vom Urwald-Adventure FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Zur selben Zeit soll SENSIBLE WORLD OF SOCCER den Rasen stürmen, und zwar auf allem, wo Amiga draufsteht. Das CD¹² wird zudem mit einer eigenen Version des futuristischen Sport-Klassikers SPEEDBALL II bedacht! Daneben wurde hier noch das neue Graftgold-Game Z samt seinen launigen Iso-Plattformen gezeigt.

SALES CURVE INTERACTIVE

Frohe Kunde: Das opulente CD¹²-Spektakel CYBERWAR nähert sich der Vollendung!

TEAM 17

Der „Alien Breed“-Nachzieher TOWER ASSAULT, das Bowling-Game KING PIN, die Overhead-Raserei ALL TERRAIN RACING und das Feudal-Adventure KING OF THIEVES kommen vor Weihnachten, im neuen Jahr dann das Actionadventure WITCHWOOD und der Flipper TEAM 17 PINBALL – alles für alle Amigos. Und auch die A1200-Version von SUPER STARDUST ist fast fertig.

U.S. GOLD

Die Iso-Raserei POWERDRIVE gibt's im November für jedes Amiga-Modell, WORLD CUP GOLF und die Arcade-Konvertierung des Vertikalknallers RAIDEN werden sich dagegen exklusiv auf Silberscheibe drehen.

VIRGIN

Hier wurden allerlei Frühjahrs-Ankündigungen präsentiert, darunter der tolle Disney-Plattformer ALADDIN, der Weltkriegsflugi OVERLORD und die CD-Versionen von BENEATH A STEEL SKY und CANNONFODDER. Bis Weihnachten ist mit CANNONFODDER 2 und SENSIBLE GOLF zu rechnen, anschließend hüpfst mit LION KING der neueste Disneystreifen auf den Amiga. (rl)

Selbstmörderisch gut spielbar:
All New World of Lemmings



Ein neuer Index-Kandidat:
Cannonfodder 2



Schillernd: World Cup Golf



Plattformen für Teamster: Ruff'n'Tumble



Atemberaubendes CD-Intro:
Tower Assault



Königliches
Abenteuer:
King of Thieves



Gut gebrüllt, Löwe: Lion King



Eine Mordsgaudi: Sensible Golf

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFAHS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UM PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISSMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

CEDRIC

Bisher war man bei Max Design ja eher auf Wirtschaftswachstum und schieres Überleben spezialisiert, doch nach ihren Bestsellern „1869“ und „Burntime“ widmen sich die Austro-Simulanten nun einem ganz anderen Genre...

Die Rede ist von einem Actionadventure, und warum auch nicht? Jump & Runs gibt es am Amiga wie Enten in Entenhausen, wirklich anspruchsvolle Plattformen haben sich dagegen seit „Beast III“ und „Flashback“ kaum noch blicken lassen. Das haben auch die Ex-Demologen von Alcatraz bemerkt und sich flugs mit Max Design zusammengetan, um ein mittelalterliches Fantasy-Szenario zu entwerfen. Der Spieler wird darin mit der Rückholung eines königlichen

und dann das richtige Installieren der dafür benötigten Teile. So müssen da Holzplanken und Teer (als Dichtmittel) gefunden werden, wobei oft erst die Kombination verschiedener Materialien zum gewünschten Ergebnis führt. Die Begegnung mit den Einheimischen bringt meist eine Konversation auf den Screen, die Begegnung mit der einheimischen Fauna und Flora dagegen ein kleines Kämpfchen. Dabei erwahrt man sich seiner Haut zunächst mit bloßer Faust, Hieb-, Stich- und Wurfwaffen wollen erst entdeckt werden. Darüber hinaus wird es die genretypischen Extras und Boni für frische Lebensenergie usw. geben. Das Gameplay wird also weniger auf Innovationen denn auf Alt-



bewährtes in guter Qualität setzen, was ja nicht unbedingt ein Fehler ist. So konnte bereits unser Vorabmuster kaum unfaire Stellen, bis zur endgültigen Veröffentlichung in ein paar Wochen soll noch Feinarbeit geleistet werden. Besonderes Augenmerk will man dabei der strikten Vermeidung von spielerischen Sackgassen widmen; Selbst wer überlebensnotwendige Güter in seinem Lagerfeuer verbrennt oder andere Hirnrisiken versucht, wird immer noch eine Chance bekommen, die Mission erfolgreich abzuschließen. Für den Spaß an der Freud' sollen dabei zahlreiche Gags in Wort und Bild sorgen, was insbesondere der hübschen Grafik mit sanftem Parallaxscrolling in alle Richtungen, abwechslungsreichen und bunten Hintergründen sowie toll animierten Sprites gelingen dürfte.

Natürlich wird Cedric komplett in Deutsch erscheinen, eine spezielle 32-Bit-Version mit 256 Farben ist allerdings nicht geplant. Weil aber trotzdem bei AGA-Rechnern die feineren Farbverläufe und das noch weichere Scrolling genutzt werden, ist das kaum ein Beinbruch – oder? (rl)



Zepters betraut, was sich weder mit Hirschmalz noch mit Muckis allein bewerkstelligen lässt – nur wer beides in die Waagschale werfen kann, wird hier Erfolg haben!

Als Erfolg kann schon gewertet werden, wenn man in den neuen umfangreichen Levels (Wälder, Städte etc.) nicht aggressiven Insekten, fleischfressenden Pflanzen oder anderen Widrigkeiten zum Opfer fällt. Damit allein ist es freilich nicht getan, denn Puzzles wie der Zusammenbau eines Fluchtbootes erfordern zunächst das Sammeln



UNIVERSE

Futuristen, aufgemerkt: Das märchenhafte „Curse of Enchantia“ war im Grunde nur toll verpackte Durchschnittskost, doch beim kosmischen Nachfolgeabenteuer hat Core Design jetzt noch mal kräftig draufgesattelt!

Im Intro verklückert uns ein (im Unterschied zum Rest des Games leider englischer) Text die von wenigen Bildchen aufgelockerte Vorgeschichte: Während er bei seinem Onkel zu Besuch ist, fingt Boris Verne an der neuen Erfindung dieses exzentrischen Wissenschaftlers herum und findet sich unversehens in einem Paralleluniversum wieder. Auf einen kurzen Sturzflug durchs All folgt der Aufschlag auf einem kargen Planetoiden – dank der geringen Schwerkraft dort ist er nicht ganz so hart wie der seines Namensvetters auf dem Tennisplatz. Ab jetzt greift der Spieler dem Helden hilfreich unter die Arme, schließlich will der Ärmste schleunigst zurück in heimische Gefilde. Ehe er aber nicht dem grausamen Unterdrücker Neiamises kräftig in die

Suppe gespuckt hat, dürfte sich das kaum bewerkstelligen lassen...

Der universelle Widerstand erweist sich sehr schnell als ein knüppelschweres Unterfangen, woran neben den hammerhartten Rätselnüssen, die bisweilen auch noch unter Zeitdruck geknackt werden müssen, vor allem die etwas verkorkste Benutzeroberfläche Schuld hat. Zwar folgt unser Held dem Mauszeiger nach einem Einfach- (gehen) oder Doppelklick (rennen) bis auf ein paar kleine Hänger relativ problemlos durch die unzähligen Locations, doch sobald Aktionen auszuführen sind, wird's haarsträubend: Die über 30 Icons der Vorabfassung wurden für die Verkaufsversion zwar auf erträgliche 19 abgespeckt, aber auch zu diesen darf man sich teilweise erst mühselig über eine Lei-



Eindrucksvolle Farbenpracht

ste am unteren Bildrand durchwählen. Nicht zuletzt das macht die Suche nach der richtigen Verknüpfung von Aktion und Handlungsobjekt ziemlich nervenaufreibend, denn wer kommt schon darauf, daß man zum Öffnen einer elektronisch verriegelten Tür den Befehl „Angreifen“ Tastatur mit gebogene Metallstange“ zusammenklicken muß? Auch findet man nur durch umständliches Rumprobieren heraus, daß zum Entfernen einer Abdeckung besagte Stange nicht benutzt, sondern darin eingesetzt werden



Nicht gerade ein
Villenviertel...

PTV-SERIE 7:
NAV-CUT AKTIVIERT
BITTE FUNKTION WAHLEN
Kurs navigieren
Heruntersehen zur
Planeten
Quadranten wählen
Aufstellen von Planeten

Unterwegs im PTV



Hier werden finstere Pläne geschmiedet



14

Wie komm' ich nur in den Stahlkold

will. Doch nun genug der Kritik, denn die gegenüber dem Vorgänger um Klassen bessere Präsentation sorgt dafür, daß der von der umständlichen Steuerung strapazierte Geduldsfaden trotzdem nicht so schnell reißt.

Hier wäre zunächst einmal die phantastische, in Pastelltönen gehaltene Grafik zu nennen, die ständig Appetit auf mehr macht. Dank des sogenannten S.P.A.C.-Systems zaubert sogar der A500 saute 256 Farben auf den Bildschirm – wer's nicht mit eigenen Augen gesehen hat, glaubt es einfach nicht! Beeindruckend sind auch die vielen Zwischensequenzen, welche der Story zudem eine dichte Atmosphäre verleihen. Daß dabei die Bewegungsabläufe des Heldensprites so realistisch aussehen, kommt nicht von ungefähr; sie wurden im „Rotoscoping-Verfahren“ mit einem richtigen Schauspieler erstellt. Außerdem gewinnen die Szenarien durch den gelungenen Zoomeffekt, den man dem Helden sprite spendiert hat, an Tiefe. Für eine willkommene Abwechslung zu den kniffligen Knobeleien und damit für zusätzliche Motivationsschübe sorgen ab und an kleine Actioneinlagen. Da führt man dann z.B. mit seinem PTV („Personal Transport Vehicle“) wegen der aus gefallenen Automatik eigenhändig ein Andockmanöver durch, jagt mit Jetpacks ausgestattete Straßenräuber durch die düsteren Gassen einer gigantischen Raumstation oder entspannt sich in der Spielhalle bei einer Runde „Space Invaders“. Eine wichtige Informationsquelle sind die Multiple-choice-Schwätzchen mit den skurrilen Gestalten, denen man während seiner Reise begegnet. Und damit die Lachmuskeln ebenso trainiert werden wie die grauen Zellen, wurde alles mit einer gehörigen Portion Humor gewürzt: auch die Beschreibungen der Gegenstände und Orte, Beispielsweise klärt uns Boris beim Betrachten der Überreste eines abgestürzten Raumschiffs darüber auf, daß es sich hier wohl um das Resultat des mu-



tigen, aber aussichtslosen Versuchs hande, durch den Planeten hindurchzufliegen. Das Tüpfelchen auf dem i ist schließlich die musikalische Untermalung, denn die futuristischen Sphärenklänge passen immer perfekt zur Situation, weshalb sich auch das Fehlen jeglicher Sound-FX ohne weiteres verschmerzen läßt.

Apropos Schmerzen: Der Weg zum Ziel ist hier ein sehr gefahrvoller, nicht umsonst offeriert die Speicheroption 20 Spielstände pro Disk. Neben den vielen Möglichkeiten, den Löffel abzugeben, bescherten nämlich die Häscher des Tyrannen einem zu unvorsichtig oder träge agierenden Revoluzzer die Deportation in die Strafkolonie – und damit ein versüßtes Game Over. Leider werden in diesem Paralleluniversum weder Zweitläufer noch Festplatten unterstützt; trotzdem muß man die fünf Scheiben erstaunlich selten wechseln, und auch die Ladezeiten halten sich in gut erträglichen Grenzen. Sogar die deutsche Übersetzung ist den Jungs von der Insel ausnahmsweise sehr ordentlich gelungen, die paar kleinen Fehler sind keineswegs gravierend.

Der einzige wirklich gravierende Fehler dieses fesselnden Adventures bleibt damit das unausgegorene Handling, denn der extrem hohe Schwierigkeitsgrad dürfte zumindest für hartnäckige Rütselküsse eher von Vorteil sein; haben sie bis zum Abspann doch lange zu knabbern. Wer also genügend Erfahrung und Geduld mitbringt, entdeckt in Universe ein Universum voller grafisch hinreißend verpackter Gefahren! (st)

UNIVERSE	
(CORE DESIGN)	
SF-ADVENTURE	
80%	„KNACKIG“
GRAFIK	91%
ANIMATION	84%
MUSIK	84%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	78%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Ein Ende mit Schrecken: die Strafkolonie

Aller guten Rollis sind drei?

ISHAR 3

The 7 Gates Of Infinity

Was „Eye of the Beholder“ recht war, kann der französischen Abenteuergilde von Silmarils nur billig sein: Zum dritten Mal in Folge ruft man nun die Recken ins ferne Fantasyreich Kendoria.

Voriges Jahr trieb dort um diese Zeit der rachlose Shandar sein Unwesen, bis ein tapferes Heldenquintett ihm schließlich die letzte Olung verpaßte. Vermutlich war's aber bloß Salatöl, denn zumindest der Geist des Chaos-Mönchs hat überlebt und will nun vom Körper des Drachen Wohrratax Besitz ergreifen. Der Rachezug kann im Augenblick der „Großen Konjunktion“ beginnen, und diese spezielle Sternenkonstellation steht kurz bevor. Eile ist also not, und auch ein paar Zeitweisen könnten der guten Sache dienlich sein...

Oftener hatten es jedoch auch die Programmierer eilig, was zumindest den ersten Exemplaren der Verkaufsversion nicht eben dienlich war: Mit unserem A600 wollte das Spiel partout nicht zusammenarbeiten, und die Install-Routine ist trotz eines entsprechenden Passus im Manual nur ein nutzloses Relikt der Arbeit an der kommenden AGA-Version! Es kann also nur von Diskette gespielt werden, was aufgrund der häufigen und läugnigen Nachladerei weitere Sym-

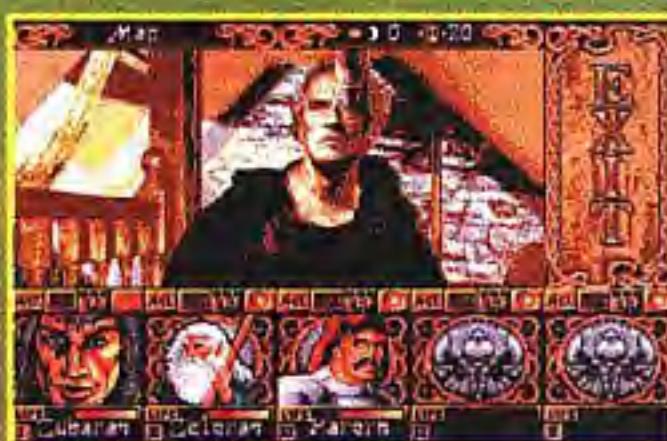
pathie kostete. Zwar haben die Hersteller für die A1200-Version Besserung versprochen, doch werden wir um ein paar Punktabzüge wohl kaum herumkommen – so viel Schlampelei kann und darf nicht durchgehen. Schade, denn grundsätzlich hätte das atmosphärische Game Besseres verdient:

Wie von den Vorgängern gewohnt, rekrutiert man seine Party aus dem vor allem in Tavernen eingelagerten Heldenpool, kann hier jedoch erstmalig auch eigene Schlagetots basteln. Schlagetots (ersatzweise auch fähige Zauberer) sollten es allerdings schon sein, denn die Feinde zeigen sich diestmal gleich zu Anfang von einer ausgesprochen rauen Seite. Gut, daß man seine Jungs und Mädels tatsächlich geschickt aufstellen und dann per Icon-Klicks bequem durch die Echtzeit-Fights lotsen kann – weniger gut, daß die Magier beim hektischen Spell-Prügeln schon mal etwas ins Schwitzen kommen. Die knackigen Rätsel sind ebenfalls in mehr als einer Beziehung eine Herausforderung, mangelt es ihnen manchmal doch ein wenig an Logik.

Die 3D-Optik aus Partysicht ist auch so eine Sache. Zwar kann die Amiga-Grafik nicht mit der der PC-Version konkurrieren, doch gefüllt sie ein gutes Stück besser als im bläßlichen „Ishar 2“. Die meisten Bildbestandteile wurden digitalisiert und dann geschickt nachbearbeitet. Den feinen Sounds kann man wie bei Silmarils üblich nichts nachsagen, und auch die Maus/Keyboard-Steuerung sieht weitgehend jenseits von Kritik. Die er-



Der Palazzo Prozzo



Die Sterne verheißen nichts Gutes!



Blaues Auge gefällig?

wählten Markos lassen es für AGA-Amigos dennoch ratsam erscheinen, auf die Spezialversion zu warten; allen anderen muß halt ein Probelauf vor dem Kauf genügen. (jn)

ISHAR 3

(SILMARILS)

3D-ROLLENSPIEL

68%
„ABENTEUERLICH“



GRAFIK	75%
ANIMATION	61%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	66%

FÜR KÖNNER

PREIS 89,- DM

SPEICHERBEDARF	1 MB CHIP-RAM
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT



BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE. HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Für AMIGA und PC

Bundesliga Manager Hattrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:

- Hier nur eine kleine Auswahl:
Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.



- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungsmeidungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplexe ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel, Mann- und Raumdeckung möglich
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktwertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-16 Uhr)

Vom DFB empfohlen.



- Bonus-Paket:
 - Umfangreiche Informationsbroschüre
 - Spielbare Demo-Diskette
 - Fan-Schal mit Sammlerwert

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:

SOFTWARE 2000

Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

King's Quest VI

Heir Today, Gone Tomorrow

Es war einmal vor zwei Jahren, da ward von einer Softwareschmiede namens Sierra der sechste Teil einer Königsmär für den PC geschmiedet – und seither warteten die Amiganer auf ihre Version...

Gar sehr wurde ihr Langmut strapaziert, und nach ständigem Hin und Her, ob überhaupt noch mit der Konvertierung zu rechnen sei, geschah das Unfaßbare: Das fertige Kunstwerk wurde vorgestellt, auf zehn Disketten und geeignet für alle Amigas. Doch die Freude der endlich Beglückten wird bereits bei der zweistündigen (!) Festplatteninstallation auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Aber dann nimmt zunächst das

dramatische Intro und bald darauf das Abenteuer seinen Lauf: König Grahams Sohn Alexander wird durch eine Vision in ein fernes Inselreich gelockt, wo er die von ihm angebetete Cassima vor der Hochzeit mit dem verschlagenen Wesir bewahren muß, wenn er die hübsche Königstochter selbst vor den Traualtar schleifen will. Dazu darf er viel auf den fünf vorhandenen Inselchen umherreisen, denn überall gibt es interessante Dinge zu entdecken,

die man später andernorts dringend benötigt. Außerdem hat jedes Eiland spezielle (Unter-) Aufgaben für den Prinzen in petto, wovon manche richtig lebensgefährlich sind – u.a. erwartet man von dem tapferen Königssproß eine Geiselbefreiung im berüchtigten Labyrinth des Minotaurus. Doch die phantasievoll ausgestalteten Gegenden überraschen den Besucher

Der Nächste bitte!



Gemüse gefällig?



Der Nächste bitte!



Im Schachbrettland



Bin ich schon im Himmel?

auch mit allerlei ulkigen Bewohnern; man muß sich z.B. mit streitsüchtigen Schachfiguren herumschlagen und bekommt es mit „echten“ Bücherwürmern zu tun.

Nur von den nach der Umsetzung übriggebliebenen 32 Farben darf man sich halt keine grafischen Wunder erhoffen. Zudem beweist der Kontrollblick hinüber zum aktuellen Genrekonkurrenten „Universe“, daß etwas mehr Animationen, Details und Leuchtkraft sicher möglich gewesen wären – und über eine Sprachausgabe zur Ergänzung der stimmungsvollen Musikbegleitung hätte sich bestimmt auch jeder königstreue Amigo königlich gefreut. Daß die sierratypische Steuerung via Maus und Iconleiste

an einigen Stellen des Games echte Präzisionsarbeit vom Spieler fordert, kennt man inzwischen; trotzdem könnten die Sammelstücke am Screen und danach im Inventory ruhig etwas deutlicher zu erkennen sein.

Der erhoffte Überhammer ist King's Quest VI somit nicht geworden, doch in letzter Zeit hat man als Amiga-Abenteurer ja Übung in Sachen Bescheidenheit. Schon wegen des momentan recht dünnen Angebots an solcher Software zählt das Spiel also trotz aller Detailmängel immer noch zur unteren Oberklasse. Die Rätsel, der



Bist du es, Bambi?

KING'S QUEST VI
(SIERRA)

MÄRCHEN-ADVENTURE

78%
„PRINZENROLLE“



GRAFIK	78%
ANIMATION	69%
MUSIK	80%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	78%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB (HD 1,5)
DISK5/ZWEITFLOPPY	10 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 SPIELST.
DEUTSCH	NEIN

München und Umgebung steht wieder ganz im Zeichen des Oktoberfests: Links ein Bierzelt, rechts ein Bierzelt, vor uns die Achterbahn und hinter uns (gebracht) die Leserbriefe – solltet Ihr an den Antworten etwas auszusetzen haben, dann liegt's nur am Bier. Darauf noch eine Maß, Prost!

Leserbriefe

SAM ODER SUNG?

Mit Schrecken vernahm ich die Botschaft, daß der Deal zwischen Commo und Samsung geplatzt sei. Aber Gerüchten zufolge soll es ja noch mehr interessenten geben – stimmt das? Da ich mir vor kurzem ein CD¹² zugelegt habe, hoffe ich das natürlich! Aber auch in Warenhäusern werden Amiga-Rechner und Software rausgeschmissen, deshalb bin ich am Überlegen, ob ich meinen Amiga-Kram nicht verkaufe, solange er noch was wert ist. Zum Schluß noch 'ne ganz andere Frage: Angeichts der forschreitenden Entwicklung der PCs hätte ich gern gewußt, welches Modell für den Einsteiger wohl empfehlenswert wäre.

beschließt Thomas Renn aus Kiel sein Schreiben.

Nur keine Panik, denn nix ist fix: Die Übernahme von Commodore befindet sich nach wie vor in der Schwebe, wir rechnen täglich mit einem wie auch immer geurteilten Ergebnis. Der „Freundin“ den Laufpass zu geben, halten wir daher für ebenso verfrüht wie treulos, wenn Du Dir aber zusätzlich eine DOSe zulegen willst, empfehlen wir einen DX2/66 – so was gibt's inzwischen recht günstig, die Maschine ist up to date und läßt sich notfalls später noch aufrüsten.

FEHL-KICK

Erst mal ein großes Lob an Euch, durch den CD Joker im Heft seid Ihr noch mal so gut,

Interessant fände ich hier allerdings, wenn Ihr bei Umsetzungen jeweils zwei gleiche Bilder (einmal vom 500er, einmal vom CD¹²) bringen würdet, damit der Unterschied klarer wird. Der Vorschlag gilt übrigens auch für den 1200er. Das bringt mich zu meinem eigentlichen Problem: Als Besitzer eines AGA-Amigas habe ich das Problem, daß manche älteren Spiele strikt die Mitarbeit verweigern. Das soll mit „Relokick“ angeblich behoben werden können, doch buchstäblich niemand hat das Programm im Angebot oder kann es besorgen. Könnt Ihr mir da helfen?

bittet Jens Bevermann aus Bad Laer.

Den direkten Bildvergleich bieten wir bei unterschiedlichen Versionen zwar nicht immer, aber immer öfter an – versprochen! Zu „Relokick“ fällt uns im Moment nur eine englische Zeitung (CU Amiga Offices Priority Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU) ein, die das Progi als Coverdisk hatte. Aber vielleicht wissen ja die Leser mehr?

DIE INNEREN WERTE

Ich bin erstaunt darüber, wie wenig die Amiga-User eigentlich über die Möglichkeiten ihres Computers wissen. Das liegt zum großen Teil daran, daß Spiele in der Regel nicht für den besten Rechner (das wäre der Amiga), sondern für den größten Markt entwickelt werden, und den bieten anscheinend die PCs. Wenn nun ein Game auf die „Freun-

din“ portiert wird, so geschieht das meist mit möglichst wenig Aufwand – alle speziellen Amiga-Möglichkeiten (Blitter, Copper usw.) bleiben ungenutzt, und die zugegebenermaßen nicht gerade schnelle CPU muß die ganze Leistung bringen.

Der 1200er verstärkt diesen Trend sogar noch, weil hier selbst bei der Optik kaum etwas geändert werden muß. Dabei liegt die Stärke unseres Rechners doch gerade in der Grafik: Will man am Amiga ein Bild in irgendeine Richtung scrollen, so muß man nur eine Handvoll Werte in ein paar Register schreiben, während der PC ein komplett neues Bild aufbaut. Deshalb läuft „Lemmings“ auf 'nem 8-MHz-Amiga einwandfrei und bietet sogar einen Zweier-Modus, während dasselbe Game am 386er mit 40 MHz ruckelt wie die Hölle. Sollten irgendwann alle Games speziell für den 4000er entwickelt werden, so müßten viele PCs wohl auf den Müll!

prophezeit Gerd Kautzmann aus Groß-Rohrheim.

In der Sache hast Du sicher recht: Wir haben ja schon immer gesagt, daß man am Amiga fast alles vernünftig programmieren KANN, wenn man nur WILL! Daß der Wille bei den Softwarehäusern eng mit dem Marktpotential (und da sieht es nun mal speziell beim 4000er nicht eben rosig aus...) zusammenhängt, ist zwar wirtschaftlich verständlich: trotzdem könnten Konvertierungen aber oft etwas liebenvoller angegangen werden. Nur sollte man sich deshalb nicht zu hinkenden Ver-

gleichen hinreißen lassen, denn der 386er ist im PC-Bereich längst nicht mehr das Maß aller Dinge – die Vierer-Generation ist momentan der Standard, und damit sind auch die Rückel-Tage schem passé.

TRAU KEINEM ÜBER 70

Nun gibt es zwar Turbokarten, RAM-Erweiterungen, Festplatten und nicht zuletzt den 1200er, aber entweder sind die Programmierer zu faul oder zu unfähig, so was auszunutzen! Oder sie sind alle über 70. Am besten wäre wohl, wenn die Zocker sich weigern würden, Games zu kaufen, die diesen Standards nicht entsprechen, denn andernfalls sieht es doch über kurz oder lang so aus: Die User fragen sich zu Recht, wieso sie sich teuren Schnickschnack zulegen sollen, wenn der nirgendwo unterstützt wird, während die Programmierer natürlich nix tun, weil sowieso keiner solche Zusatz-Hardware hat.

Und nun zu Eurer fast perfekten Zeitschrift: Wie wäre es, wenn Ihr so etwas wie eine Geschwindigkeits-Bewertung einführt, bei der 100 Prozent (auf den 1200er bezogen) sehr schnell ist, sehr schnelles Scrolling und kurze Ladezeiten hat. Zum Beispiel habt Ihr ja geschrieben, daß „Star Trek“ ziemlich langsam ist – sagen wir mal 60 Prozent. Andere Games würden dann höhere Werte bekommen, und ich könnte im Vergleich selbst entscheiden, ob mir Mr. Spock zu sehr schleicht. Wichtig fände ich auch noch zwei weitere Angaben, näm-

lich erstens die, ob das Game am 4000/040 läuft, und zweitens ein Kästchen zur Auflösung – schließlich gibt es ja doch schon einige Games, die ('nen entsprechenden Monitor vorausgesetzt) mehr zu bieten haben als die gewöhnliche PAL-Auflösung. Am Schluss noch eine Spezialfrage: Kann ich ein CD¹-Game auf meine Festplatte kopieren und dann von HD zocken?

knobelt D. Henrik aus Walthwil in der Schweiz.

Daß manche Hardware-Zusätze gerade von Spielen nur selten ausgereizt werden, ist ärgerlich, aber doch irgendwie verständlich: Vieles davon wurde ja in erster Linie für den Anwendungsbereich konzipiert, wo das Zusatzequipment damit häufiger anzutreffen ist und auch häufiger Unterstützung findet. Aber das mag sich noch ändern; beispielsweise gilt auch bei Games 1 MB RAM längst als Minimalstandard, und HD-Tauglichkeit findet man auch immer öfter.

Was nun die Geschwindigkeit eines Programms betrifft, so fließt sie bei der Bewertung naheliegenderweise in die Animationsnote ein, auf Ladezeiten und Sonderfälle wird im Test extra hingewiesen – gleiches gilt für Sonderfälle bei der Auflösung, die in der Praxis ähnlich selten anzutreffen sind wie ein 4000er im Spielzimmer. Ein Sonderfall wäre es auch, wenn sich mal ein Game fürs CD¹ (z.B. via Communicator) auf die Harddisk nageln und von dort zocken ließe, zumal es dazu keines der speziellen Features der CD-Konsole unterstützen dürfte. Aber wenn Du die damit verbundene Fummel nicht scheust, spricht wenig gegen einen Versuch.

GRENZWERTALARM BEIM FEHLER-SMOG

Seit Jahren bin ich offizieller Fan Eures Mags, doch nach all diesen Jahren hemmungsloser Hingabe mußte ich nun die Wahrheit erkennen: Ja, seid Ihr

denn am Ende gar nicht unfehlbar???

Beim „K240“-Test im letzten Heft schreibt Ihr z.B. was von einer Raumschifflotte – ging Manni da gerade die Luft aus, oder was? Im CES-Report fasuliert Borgi über eine Fortsetzung von „Mr. Nutz 2“ – vielleicht sollten die doch erst mal „Mr. Nutz“ fortsetzen? Ein paar Seiten weiter könnt Ihr Euch nicht zwischen „Out to Lunch“ und „Out of Lunch“ entscheiden, während last und hoffentlich least sinngemäß im „Banshee“-Test zu lesen ist, daß der Propeller erst vor 50 Jahren erfunden wurde. O gewaltiger Richy, ich muß Dir sagen, daß zwei wunderhübsche Propeller bereits im Dezember 1903 der Welt erstes Flugzeug samt Orville Wright in die Luft gezogen haben!

Das macht also einen Fehlerquotienten von 0,0338983/Seite! Ich als Schüler eines Gymnasiums dürfte mir sowas nicht erlauben! Und was noch schlimmer ist: Mein Vater (der ist Deutschleerer am besagten Gymnasium) wird wahrscheinlich mein Abo kündigen, wenn er davon hört! Sonst hat er Angst, daß ich verblöden könnte... fürchtet Baneful Ben Volmer aus Osnabrück.

Also, der Propeller wird verworfen, weil im Test auch sinngemäß was ganz anderes stand, und die Raumschifflotte ist im Grunde ihres Wesens nix anderes als eine Sauerstoffflasche, welche wiederum gerade Deutschleerern bestens bekannt sein sollte. Bleiben also die Lunch-Geschichte, die wir vermutlich einem heißhungrigen Korrektor verdanken (Out of Lunch – Welch grausige Vorstellung!), und Borgis Zählschwäche. Damit liegt der Fehlerquotient eindeutig unter den Grenzwerten der Kräftele Konvention zum Sommer-Ozon-Loch! Die Kosten trägt der Kläger; uns wären Pizza und Weißbier recht...

ERSTENS KOMMT ES ANDERS...

Euer Test zu „Banshee“ am 1200er (in der letzten Num-

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games		Preishits (solange Vorrat reicht!!)	
Ambermoon	79,95	A-Train	39,95
Anstoss	69,95	Alien Breed Special Edition	29,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	Archipelago	9,95
Apocalypse	59,95	B-17 Flying Fortress	29,95
Armour Gedenk 2 – Codename Hellfire	49,95	Battlehawk 1942	29,95
Aufschwung Ost	69,95	Blob	29,95
Banshee 2*	69,95	Buddy Blows	32,95
Beneath a Steel Sky	69,95	California Games 2	29,95
Bob's Bad Day *	69,95	Chaos Engine	39,95
Burning Rubber	69,95	Chuck Rock 2	19,95
Burntime	79,95	Code World	9,95
Campaign 2	79,95	Dogfight	39,95
Caribbean Disaster *	79,95	Dragons Lair 3	29,95
Clientbreaker*	79,95	Dune (dt.)	39,95
Darknet	69,95	Elite 2	39,95
Death or Glory	89,95	Erbe des Throns	29,95
Der Clou	79,95	F-17 Challenge	29,95
Der Schatz im Sibirien *	89,95	F-18 Stealth Fighter	39,95
Der Trainer	69,95	F-117 A Nighthawk	29,95
Die Seide	69,95	Falcon	29,95
Dune 2	69,95	Flames of Freedom (Midwinter 2)	49,95
Dungeon Master 2 *	79,95	Goldor Gold	29,95
Edmaria	69,95	Great Courts 2	29,95
Elite 3*	69,95	Hard Drivin' 2	29,95
Empire Soccer	59,95	Hunt for Red October 1 + 2	je 19,95
F1	59,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Fields of Glory *	79,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
FIFA Soccer*	59,95	Indiana Jones 500	39,95
Grand Prix	79,95	Ishar 1	19,95
Hansen - Die Expedition	69,95	Ishar 2	29,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Hattrick (Kultur) *	69,95	Kings Quest 4	29,95
Hempell 2	79,95	Lemmings	49,95
History Line	79,95	Lotus Trilogy	49,95
Home 2	69,95	M1 Tank Platoon	39,95
Jurassic Park	59,95	Mad TV	39,95
K 240 - Ultima 2	59,95	Manchester United Europa	39,95
Kick Off 3	49,95	Mig 29	39,95
Kings Quest 6	69,95	Monkey Island 1	39,95
Kolumbus	79,95	Monkey Island 2 (dt.)	59,95
Legend of Sosaili	59,95	Nick Faldo Golf	29,95
Loflypop *	69,95	North & South	29,95
Lost Vikings	69,95	One Step Beyond	29,95
Mad Burger *	79,95	Pang	19,95
Mad Nines *	79,95	Patrizier	29,95
Mr. Nutz	59,95	Pirates	29,95
Overlord*	69,95	Populus & Promised Lands	39,95
Parhelion	59,95	Prince of Persia	39,95
Pizza Connection	89,95	Push Over	19,95
Quarter Pole *	69,95	Railroad Tycoon	32,95
Return of Medusa Gold *	79,95	Seek & Destroy	29,95
Rise of the Robots *	79,95	Sensible Soccer 92 / 93	29,95
Robinsons Requiem *	59,95	Shadowlands	19,95
Ruff 'n' Tumble*	49,95	Sim Service 2	39,95
Russelheim	69,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Lite (dt.) je 19,95	
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95	Sheep Walker (dt.)	19,95
Shadow of the Comet *	89,95	Streetfighter 2	39,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95	Superfrog	19,95
Simon the Sorcerer	79,95	Terminator 2	29,95
Slikmarks	59,95	Transarctica	19,95
Spaceward Hol	79,95	Trivial Pursuit	19,95
Starbird	79,95	Tumban 1 + 2	je 19,95
Sturmenschiff (DSA 2)*	79,95	Utopia 5	19,95
S.U.B. *	69,95	Vroom inkl. Data Disk	19,95
Syndicate	69,95	Weem	19,95
Syndicate Data Disk *	39,95	Wing Commander I (dt.)	39,95
Theme Park	79,95	Winter Olympics	29,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95	Wiper	19,95
World Cup USA '94	59,95	WWF 1 + 2	je 29,95
Zappolin *	79,95	Zak Mac Kracken	39,95
Zern *	69,95	Zon 2	39,95
Games speziell für A1200		Zubehör	
Aladdin *	79,95	extreme 3,5"-Diskettenstation	129,-
Banshee	69,95	ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	ab 59,-
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	Kickstart-Umschaltplatine	ab 39,95
Kings Quest 6 *	69,95	Maus für alle Amigas	39,95
Magic of Endora*	79,95	RAM-Erh. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
Sim City 2000 *	69,95	RAM-Erh. auf 2,0 MB mit Uhr für A500	199,95
S.U.B. *	69,95	RAM-Erh. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
T.F.X. *	89,95	RAM-Erh. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Theme Park *	79,95	Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
UFO - Enemy Unknown *	79,95	Staubsaugerhaube für alle AMIGA-Computer	19,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	399,-	Staubsaugerhaube für Monitor	39,95
Disketten			
9,5" MF-200	ab 7,90		
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Fordert Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtatalog für AMIGA an! Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MWSt. Internationale Preisänderungen vorbehalten! Versandkosten: 8,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse) ab 250,- versandkostenfrei!			
Laden- & Versandanschrift			
Media Point Vertriebs GmbH			
Jonasstraße 28 - 29			
12053 Berlin (Neukölln)			
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 05 28			

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21

Telexfax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 05 28

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

1869	DV 68,00	Dune 2	DV 55,00	Monkey Island 1	DV 38,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Dyna Blaster	DA 62,00	Monkey Island 2	DV 50,00
Anstoss	DV 68,00	Elshockey M. L.Ed.	DV 79,00	Monopoly	DV 50,00
Anstoss W.C. Edition	DV 55,00	Elfmania	DA 50,00	Morph	DA 50,00
Aplida	DA 26,00	Elite 2	DV 55,00	Mr. Nutz	DV 50,00
Apocalypse	DA 50,00	Emerald Mine 1/3je	DA 26,00	Overlord*	DA 62,00
Arabian Nights	DV 60,00	Emerald Mine 2	DA 32,00	Perihelion	DA 50,00
Arcade Pool	DA 26,00	Excellent Games	DA 62,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pinball S.E.	DA 60,00
Assassin SE	DA 29,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 18,00
Atomix	DA 26,00	F-117 Nighthawk	DA 68,00	Pirates	DA 28,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	Fields of Glory*	DV 68,00	Pizza Connection	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	FIFA Soccer*	DV 58,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Battle Field Cr.	DA 65,00	Flashback	DV 62,00	Puggsy	DA 62,00
Battle Isle 2*	DV 79,00	Fury of Furies	DA 55,00	Quik*	DA 58,00
Battletoads	DA 39,00	Genesis	EV 55,00	Robinsons Requiem*	DV 60,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Globdule	DA 55,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Benefactor	DA 50,00	Goal	DV 29,00	S.U.B.*	DV 55,00
Big Sea	DA 60,00	Hannibal	DV 68,00	Second Samurai	DA 62,00
Bill's Tomato Game	DA 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Blob	DA 55,00	Hattrick*	DV 68,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	Heimdal 2	DA 60,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Body Blows	DA 29,00	Hired Guns	DA 62,00	Slim Ant	DA 38,00
Brian the Lion	DA 60,00	History Line	DV 68,00	Slim Life	DV 79,00
Bug Bomber	DA 18,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bump'n' Burn	DA 58,00	Indiana Jones 3	DV 38,00	Skidmarks	DA 50,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Burntime	DV 68,00	Innocent until Caught	DV 68,00	Soccer Kid	DA 62,00
Campaign 2	DA 68,00	Ishar 3	DV 62,00	Software Manager	DV 68,00
Caribbean Disaster*	DV 68,00	Jurassic Park	DV 58,00	Space Hulk	DA 65,00
Chaos Engine	DA 50,00	K240	DV 55,00	Spaceward Hol	DA 68,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Killing Cloud	DA 19,00	St. Thomas	DV 50,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Starlord*	DA 68,00
City Defence	DA 18,00	Krustys Fun House	DA 50,00	Tank Buster	DA 26,00
Civilization	DV 75,00	Lemmings 1	DA 32,00	Terminator 2 Arcade	DA 55,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Lemmings 2	DA 60,00	Theme Park*	DV 56,00
Cool Spot	DA 55,00	Locomotion	DV 18,00	Tornado	DA 68,00
Crash Dummies	DA 38,00	Lollipop*	DA 62,00	Traps n Treasures	DV 61,00
D-Day	DV 60,00	Lords of Power	DA 75,00	Turkicam 3	DA 60,00
Darknere	DA 60,00	Lost Vikings	DV 68,00	Universe	DV 58,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Lothar Matthäus	DA 62,00	Uridium 2	DA 50,00
Death or Glory	DV 86,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	Walker	DA 55,00
Delivery Agent	DA 39,00	Lucas Clas. Adv.	DV 78,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Der Clou	DA 68,00	Mad News*	DV 68,00	WWF European R	DA 26,00
Der Patrizier	DA 68,00	Mad TV	DV 38,00	Z-Out	DA 26,00
Desert Strike	DA 56,00	McDonald Land	DA 50,00	Zeppelin*	DV 68,00
Die Siedler	DV 79,00	Micro Machines	DA 49,00	Zero*	DA 62,00
Disposable Hero	DA 50,00	Missiles over Xerion	DV 50,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869	DV 68,00	D Generation	DA 38,00	Robinsons Requiem*	DV 62,00
Adventure Collection	DA 60,00	Der Clou	DV 68,00	Robocod	DA 50,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Fields of Glory*	DV 68,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Anstoss	DV 68,00	Gunship 2000	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Anstoss W. C. Edit.	DV 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Schatz im Silbers.	DV 79,00
Arcade Pool	DA 26,00	Hattrick*	DV 68,00	Second Samurai	DA 60,00
Banshee	DA 50,00	Heimdal 2	DA 60,00	Slim City 2000*	DV 55,00
Body Blows	DA 32,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Slim Life	DV 79,00
Body Blows Galactic	DA 55,00	Ishar 2	DV 60,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jurassic Park	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Bump'n' Burn*	DA 56,00	Kick Off 3	DA 60,00	T.F.X.*	DA 68,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Morph*	DA 62,00	Theme Park*	DV 68,00
Burning Rubber	DA 60,00	Naughty Ones	DA 50,00	Total Carnage	DA 55,00
Burntime	DV 68,00	Oscar	DA 50,00	UFO - Enemy Un.*	DV 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00	Whales Voyage	DV 60,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Penthouse Deluxe	DA 62,00	Zool 2	DA 50,00
Civilization	DV 68,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Zool	DA 50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE + Quack	DA 50,00	Fire and Ice	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00
Arabian Nights	DV 50,00	Fire Force	DA 55,00	Pinball Fantasies	DA 62,00
Banshee	DA 55,00	Fury of the Furies	DA 55,00	Pirates Gold	DA 62,00
Battle Chess	EV 55,00	Gunship 2000	DA 60,00	Proj. X+F17 Chall.	DA 50,00
Battletoads	DA 50,00	Heimdal 2	DA 62,00	Second Samurai*	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 55,00	Impos. Miss. 2025*	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Bump'n' Burn*	DA 56,00	James Pond 3	DA 60,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Captive 2	EV 60,00	Jurassic Park*	DA 62,00	Simon the Sorcerer	DA 69,00
Chaos Engine	DA 55,00	Labyrinth of time	EV 55,00	Striker	DA 55,00
Deep Core	DA 50,00	Lemmings 1	DA 50,00	T.F.X.*	DA 68,00
Der Clou	DV 68,00	Lost Vikings	EV 55,00	Total Carnage	DA 60,00
Donk	DA 55,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	UFO - Enemy Un.*	DV 62,00
Elite 2	DA 55,00	Mean Arenas	DA 50,00	Ultimate Body Blows	DA 55,00
Emerald Mines	DA 32,00	Microcosm	DA 50,00	Zool	DA 55,00
Fields of Glory*	DV 62,00	Morph	DA 50,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.

Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahltarifgebühr. Auslandsversandkasse zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten.

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330

Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

MAILBOX

mer) war ja ganz nett, aber dafür ging der Hinweis bezüglich angeblicher Full-Motion-Videosequenzen in der CD¹²-Version voll in die Hose! Ich besitze die Schiller-Banshee nämlich, und dort gibt es keine einzige dieser Sequenzen. Also möchte ich gern mal wissen, warum Ihr Sachen verkündet, die gar nicht stimmen?!

verlangt es Wolfgang Wöhning aus Augustdorf nach unserer Stellungnahme.

Ankündigungen kommender Ereignisse haben es nun mal so an sich, daß sie vorab nicht nachprüfbar sind. sorry. Anders gesagt: Wenn etwa Core Design etwas bekanntgibt, dann muß man's eben erst mal glauben – und Rückschläge wie diesen mit einem Lächeln wegstecken. Die Alternative wäre u.a., daß es nie wieder Previews, News etc. gibt... .

KOMMUNIKATIONSSCHWIERIGKEITEN

communicator nicht getestet, sondern nur kurz auf der News-Seite vorgestellt – ein Vergleichstest der drei erhältlichen Modelle ist aber bereits in Arbeit. Nun ist gerade der Communicator im Grunde wenig mehr als eine serielle Schnittstelle, um auf der CD abgelegte Daten (Programmcodes, Bilder etc.) in den 1200er zu schaufeln – die speziellen Features des CD¹² stehen damit natürlich nicht mehr gegeben ist. PD-Soft und reine Text-, Bilder- oder Musik-Files sind unproblematisch, während etwa CD-Musik oder Full-Motion-Video zum Streik führen. Sofern es Dir aber ohnehin nur um den Monitoranschluß geht, könnte eine RGB-Umrüstung Deines CD 32 die Lösung sein. Guck doch mal in die aktuellen CD-News!

A1200 UNGEKÜHLT

Ich besitze seit einiger Zeit einen 1200er und wüßte gerne, ob es mittlerweile Freezer für diese Maschine gibt. Oder ob welche in absehbarer Zeit auf den Markt kommen... hofft Thomas Schulz aus Arnsberg.

Vorläufig ist (immer) noch kein Mogelmodul für den 1200er in Sicht, und solange Commo quasi in der Luft hängt, dürfte das auch so bleiben. Mist!

EIN SCHRECKLICH NETTER BRIEF

The Game" her? Es wird nirgendwo angeboten!

4) Wer spielt eigentlich den Joker?

5) Wann kommen „Die Schlümpfe – The Next Generation“ ins Kino?

grüßt Buck Bundy aus Breitenbach. Ja, dann...

1) Aber und wie!

2) Kein Mensch hickt hier auf Brork heran, eher im Gegenteil:

Der Junge mit dem tüchtigen Luxuskörper darf nie, nie, NIE auch nur in die Nähe einer Hacke gelassen werden!

3) Kein Wunder, daß das Spiel nicht angeboten wird – es wurde soeben indiziert!

4) Es müßte heißen: Wann spielt Joker? Und die Antwort wäre: andauernd und meistens falsch!

5) Guck mal, da gibt es soooo viele Schlümpfe, und nur ein Schlumpfchen – kein Wunder, daß das mit der nächsten Generation dauert...

mit den Fotos im Know How, sie dienen der Information und Zerde und nehmen nicht sooo viel Platz weg. Der Programmierkurs schließlich ist... für ein Heft wie den Joker einfach zu aufwendig und langwierig – dem Thema kann man ja mit einem Buch kaum gerecht werden!

SPEICHERERWEITERUNG

Ich habe mir eine 1,8-MB-Speichererweiterung für meinen 500er zugelegt, doch leider verweigert sie bei fast allen meinen Games strikt den Dienst: Streiks, Abstürze, nichts bewegt sich. Dabei habe ich das Ding ganz ordentlich reingetüftelt und den Gary-IC-Chip brav aufgesetzt. Der Speicher ist ja auch da, aber warum funktionieren dann meine Spiele nicht mehr? fragt uns Heiko Matysiak aus Neustadt-Glewe.

VOLLES PROGRAMM

Warum macht Ihr keine eigenen Covers mehr? Der Brork-Comic sollte wieder so wie früher sein (einseitig mit Brork, Tonne & Fresse), und beim Know How könnt Ihr auf Screenshots verzichten und dafür lieber keine zweigeteilten Lösungen bringen. Und wie wäre es mit einem Programmierkurs? Da könnetet Ihr den Leuten zeigen, wie man z.B. mit AMOS ein Rollenspiel programmiert. Die Grafiken dafür werden entweder selbst gemacht, oder man importiert sie von einer Extradisk, die bei Euch bestellt werden könnte. Zum guten Schluß macht Ihr noch einen Wettbewerb daraus, bei dem der beste Rolli mit einem Amiga 1200 belohnt wird!

schlägt Michael Bober aus Friedrichshafen vor.

Das hört sich verdächtig nach einem Hardware-Defekt an: Vielleicht hast Du bei der Montage doch einen einzelnen Pin krummgebogen? Vielleicht ist aber auch ein Chip im Eimer? Nachprüfen und notfalls umtauschen!

DAS KLEINE JOKER-XXI

- 1) Wenn man sich für seinen 1200er zusätzlich 1 MB RAM kauft, hat man dann insgesamt drei Megabyte Hauptspeicher?
- 2) Wann kommt das CD 1200 in die Geschäfte?
- 3) Bei den 1200er-Games steht auf der Verpackung, daß sie 2 MB benötigen. Ich habe aber wegen meiner Harddisk nur 1,6 MB zur Verfügung – laufen die Spiele trotzdem?
- 4) Was ist eine 0-MB-RAM-Karte?

löchert uns André Pollmann aus Berlin.

Die Spieleartworks als Cover gehen auf massive Leserforderungen zurück, aber für die anstehende Jubiläumsausgabe können wir Dir einen exklusiven Joker-Titel von Almeister Celal versprechen! Mehrteilige Lösungen stehen in keinem Zusammenhang

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Ambernoon dt.	89,90	Flashback dt.	69,90	Sim Ant dt.	59,90
Anatoli dt.	74,90	Formula One GP dt.	69,90	Sim Earth dt.	59,90
Anstoß WC Ed. dt.	59,90	Globulus dt.	64,90	Skidmarks dt.	59,90
Battle Isle 2 dt. *	89,90	Goblins 3 dt.	74,90	Software Manager dt.	74,90
BC Kid dt.	59,90	Gunship 2000 dt.	69,90	Soccer Kid dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	59,90	Hansie die Expedition dt.	49,90	Space Quest 3 dt.	69,90
Boobs bad day dt.	59,90	Himself 2 dt.	69,90	Starlord dt.	74,90
Brian the lion dt.	59,90	Ishar 3 dt.	64,90	5 U B- dt. *	59,90
Bundesliga Man Hatrick	84,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Syndicate dt.	69,90
Burnette dt.	74,90	Lionheart dt.	59,90	Theme Park dt. *	89,90
Chartbreaker dt. *	64,90	Lothar Matthäus dt.	69,90	Tornado dt.	74,90
Civilisation dt.	69,90	Louis 1-2-3 dt.	69,90	Traders dt.	64,90
Combat Air Patrol dt.	59,90	Mad News dt. *	79,90	Turrican 3	54,90
Cool Spot dt.	59,90	Might & Magic 3 dt.	74,90	Tubular Worlds dt.	59,90
Der Patrizier dt.	69,90	Mr. Nutz dt.	54,90	Uridium 2 dt.	54,90
Der Siedler dt.	89,90	Pinball Dreams dt.	59,90	UFO-Enemy unknown*	89,90
Dogfight dt.	59,90	Pizza Connection dt.	79,90	Wing Commander dt.	49,90
Dungeon Master & Chaos	64,90	Quaterpole dt. *	69,90	Winter Olympics dt.	69,90
Dynablastler dt.	59,90	Railroad Tycoon dt.	89,90	Wiz n Liz dt.	64,90
Eishockey Manager dt.	69,90	Reunion dt. *	74,90	Wonderland	49,90
Elfmann dt.	59,90	Rüsselsheim dt.	64,90	World Cup USA dt.	59,90
Elfe 2 - frontier dt.	64,90	Schatz im Silbersee dt.	89,90	X - Copy Tools dt.	74,90
Elvira 2 - Jaws... dt.	59,90	Sensible Soccer World C	59,90	Zak McKrakken dt.	59,90
F117A - Nighthawk dt.	59,90	Sim Life dt.	69,90	Zepelin dt. *	89,90
FIFA Soccer dt.	69,90	Simon the sorcerer dt.	74,90	Zool 2 dt.	59,90

Versandkostenfrei für Selbsabholer nur nach Vereinbarung -kein Laden

Lösungshefte	Je 19,90 DM	Legends of Valour	Schatz im Silbersee
Abandoned Place 1 o. 2	Goblins 2 o. 3	Loot	Sierra Games
Amberstar	Heimdal 1 o. 2	Lure of temptress	Simon the sorcerer
Ambermoon	Hook	Maniac Mansion	Space Quest 4 o. 5
Beneath steel sky	Indy 3 o. 4	Innocent until caught	Spirit of Adventure
Buck Rogers 1 o. 2	Indiana Jones 2 o. 3	Monkey Island 1 o. 2	Treasures of savage I
Colonels Bequest	Keef the thief	Obstus	Waxworks
Cruise for a corpse	Kathedrale	Plan 9 from outer space	Ween
Dungeon Master	Kings Quest 1-4	Police Quest 3 o. 4	Wizardry 6 o. 7
Elvira 1 o. 2	Legend of Kyrandia	Prophecy of shadow	Zak McKrakken

jedes Spiel 29,90 DM - 5 Stück = 110 DM

4D Sports Boxing, Abandoned Places dt., Altered Destiny, Archipelages, Atomino, Back Gammon R, Bananas-the movie, Battle Master dt., Battle Squadron, Beach Volley, Blade Warrior, Blasteroids, Blues Brothers, Bomberman, Bonanza Brothers, California Games 2, Carrier Command, Chambers of Shaolin, Champions of Raj dt., Chuck Yeager 2.0, Combat Racer, Crossbow - Legend of Wilhelms T, Curse of Ra, Deadline (Infocom), Dantesco - next Millennium, Devious Design, Dizzy Prince of Y Disc, Dragon Breed, Dragons of flame (AD&D), Espionage, Fantasy Pack, Final Command dt., Fire & Brimstone, Football Manager World Cup Ed., Gem X, Gemini crazy, Globulus, Golf Challenge, Hardball, Hound of shadow, Impassable, Interphase, Iron Lord dt., Keef the thief, Kikalon dt., Kick Off 2 dt., killing Cloud, Knights of Crystalline dt., Locom (ohne Verpackung) dt., Loopz, Lords of C, Magicland Dizzy, Manchester United Europe, McDonalds Land, Mean Streets dt., Mercenary 3, Menace, Microprose Soccer, Midnight Resistance, Moonfall dt., Nebulus, Necronomi, Neverendum dt., Nighthawk dt., No second Price, Rainbow Islands, Resolution 101 dt., Silkwoman, Sir Fred dt., Skweak, Sleeping gods dt. dt., Sorceror, Speedball, Spellbound (Pygmy), Spellbound Dizzy, Oby 1, Over the net, P4? Thunderbold, Paragliding, Pitball Magic, Papemania, Prince of persia, Plague, RT Type R-Type 2, St. Dragon, Star Pack (Sam), Startrash, Styx, Super Space Invaders, Suspicious Cargo dt., SWIV, Terminator 2-Judgement Day, Three Stooges, Typhoon Thomson, Toyota Celica, TreasureTape Turbo Pack (Sam), Vroom Data, Warlocks Quest, Waterloo, Wings of death, Xenon, Xiphos

jedes Spiel 39,90 DM - 5 Stück = 160 DM

Alien Breed Special, Amnoia, Apydia, Assassin, Awesomen, Back to future 3, Bands Tale 3, Budekan Blood Money, Car Vup, Cardjazz, Carthage (Pygmy), Castle Master dt., Celtic Legends, Chuck Rock, Coin op Hits 2 (Sam), Cool Croc Twins, Cool World dt., Crystal Kingdom Duzzy, Cybercom3 Dick Tracy dt., Doodliebug, Dräkken dt., East vs. West dt., First Samurai, First Year (Thalion), Flood Frenetic, Game of life, Gauntlet 3, Go for gold, Harlequin, Immortal dt., Indy heat dt., James Pond 1 James Pond 2, Kengi, Kick Off & Extra Time, Kid Gloves 2, Killing Game Show (Pygmy), Knightmare Logical, Moonshane Racers dt., Neihus 2, Nightbreed (Horror) dt., No more Lemmings (Data), North & South, Revelation dt., Risky Woods dt., Rolling Ronny, Rules of Engagement, Shadow of the beast Cops up, Ork (Pygmy), Pegasus dt., Plotting, Populous dt., Project X, Push over, Steel Empire dt., Shadowworks, Shuffie, Sinskrak, Sink or swim, Ski or die, Stormhall dt., Tearaway Thomas, Teenage Mutant Hero Turtles, Titas the Fox, Toobin, Torvak the warrior, Total Recall, TV-Sports Football Vroom dt., Warlock the avenger, Welltris dt., Yoe Joe!

jedes Spiel 49,90 DM - 5 Stück = 210 DM

1990 die 93er Ed. dt., Aces of the great war dt., Agony, Another World, Aquatic Games - James Pond Aquaventura (Pygmy), BAT 2 dt., Battle Chess 2 (Chinese Chess), Bills Tomato Game, Brat dt., Black Crypt dt., Buck Rogers dt., Carl Lewis Challenge (Pygmy), Castles dt., Centerbase dt., Chuck Rock 2, Conquest of Camelot, Covert Action dt., Cyberspunks, Dino Wars dt., Eye of the beholder dt., Draigos Lair 2 dt., F15 Strike Eagle 2 dt., F19 Stealth Fighter dt., Fire & Ice dt., Flight of the intruder Full Metal Planet dt., Goal dt., Goblins dt., Great Courts 2, Gunship, Hagar der Schreckliche, Hexuma Humans, Jaguar XI220 dt., Kings Quest 4, Larry 1 oder 2, Legend of Faerghal dt., Lord of the rings Loom dt., Lotus Turbo Challenge 2 dt., Lure of the temptress dt., M1 Tank Platoon, Maniac Mansion Mega-lo-mania dt., Mega Traveller 1 dt., Midwinter 2 - flames of freedom dt., Nigel Mansells, Operat Stealth, Pacific Islands 2, Paladin 2, Panzer Stars dt. (Rainbow Islands 2), Pirates dt., Plan 9 from outer space (EAKL Video) dt., Police Quest 1, Populous 2 dt., Powermonger dt., Premier Manager, Putty Quest for Glory 1, Red Zone (Pygmy), Sensible Soccer dt., Shadow of the beast 3, Space Crusade Speedball 2, Thunderhawk dt., Trials dt., Ugh dt., Ultima 5, Utopia dt., Wing Commander dt., Wolfchild Wonderland, Wrath of the demon, Zool dt.

SPIELESAMMLUNGEN:

10 Great Games (Xenon 2, Ferrari Formula One, Great Courts, Carrier Com)	49,90
16 Bit Hit Machine (Super Cars, Switchblade, Skids, Axels Magic Hammer)	49,90
Action Masters (F16 Combat Pilot, Welltris, Double Dragon, Italy 1990)	49,90
Adventurers (Corporation, Hunter, Supremacy)	49,90
Award Winners (Kick Off 2, Pipemania, Populous, Space Ace)	59,90
Chart Attack (Lotus Turbo Ch, James Pond, Ghouls & Ghosts, Venus)	49,90
Coin op Hits (Dynasty Wars, Ghouls & Ghosts, Hammerfest, Ninja Spirit)	39,90
First Year (Leisure Teramis, Warp, Chambers of Shaolin)	39,90
Kind of Magic 2 (Beast, Mini Golf, Nightdawn, Tom & Jerry)	49,90
Manager (Invest, Transworld, Black Gold)	59,90
Mega Collection (Winter Super Sports, Ninja Rabbits, Sunsean Olympiad)	49,90
Milestones (Spherical, Circus Attractions, Grand Master Slam, Hardheavy)	39,90
Max Pack (Night Shift, St. Dragon, SWIV, Turrican 2)	49,90
Monsterpack 2 (Awesomen, Killing Game Show, Shadow of the beast 2)	59,90
Silver Games (Master Grand Prix, Puffy's Saga, Rock Dangerous, Twinworld)	49,90
Star Pack (Eye of Horus, Quadrilateral, Starray, Stargoose)	29,90
Soccer Mania (Football Manager 2, Gazzza Super Soccer, Microprose Soccer)	49,90
Virtual Worlds (Driller, Total Eclipse, Castle Master, the Crypt)	49,90
Virtual Reality 2 (Sentinel, Thunderstrike, Weird Dreams, Virus, Resoluti)	49,90

Urheber und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholt oder aufnahmeverweigernden Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung, Versandkosten inkl. Zahltarifgebühr: Nachnahme telefonisch +10 DM - schriftlich +7 DM Vorkasse +4 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postgiro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt. = deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Fre: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

Jetzt anrufen und bestellen:

(0 24 03) 2 11 88

Bergrath Str. 16 a - 52249 Eschweiler

AMIGA 500/600/2000

Alien 3	A	47,99
Alien Breed 2	A	47,99
Anatoss	V	57,99
Anatoss World Cup Edition	V	54,99
Apidys	A	24,99
Apocalypse	A	47,99
Arcade Pool	A	24,99
Armour Goddon 2	A	47,99
Aufschwung Ost	V	59,99
Battletanks	A	35,99
Benefactor	A	59,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Bump 'n Burn	A	54,99
Bundesliga Manager 3	V	79,99
Caribbean Disaster	V	67,99*
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Childtangle	A	35,99
Cool Spot	A	54,99
Cross Dummies	A	35,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	74,99
Death or Glory	V	79,99
Der Clou	V	57,99
Der Patriizer	V	57,99
Die Siedler	V	79,99
Disposable Hero	A	47,99
Dune 2	V	54,99
Elmania	A	47,99
Esel 2 - Frontier	V	54,99
F 17 Challenge	A	26,99
Fantastic Dizzy	V	47,99
Fields of Glory	V	67,99*
FIFA International Soccer	V	54,99*
Fighter Bomber	A	24,99
Fury of the Furries	A	54,99
Genesis	E	54,99
Hans - Die Expedition	V	39,99
Heimdal 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
Indiana Jones IV (ANGEBOT)	A	47,99
International Sensible Soccer	V	35,99
Ishun 3 - The 7 Gates of Infinity	V	56,99
Jenny Cotters Great Courts 2	A	24,99
K 240	A	54,99
Kick Off 3	V	47,99
Kind of Magic 4	V	67,99
Lyndotech Elysium USS John Young 2		
King's Quest 6	E	69,99
Last Action Hero	A	35,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Liberation - Captive 2	A	54,99
Links	A	32,99
Lionsheart (ANGEBOT)	A	35,99
Lords of Power	A	74,99
Macmillan Tycoon, Red Baron, Stern Savita 2		
The Perfect General		
Löthar Matthäus Fußball	V	59,99
Lucas Arts Classic Adv.	V	75,99
Indiana Jones 3: Lucas, Maniac Mansion		
Monkey Island 1: Zak McKracken		
Manchester United Pr. I. Cha.	V	59,99
Mad Maxx	V	67,99*
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xorion (ANGEBOT)	A	39,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Monopoly (ANGEBOT)	V	39,99
Mr. Nutz hopp'n mad	V	47,99
Dyad Magnum	A	47,99
Peripheron	A	47,99
Pinball Special Edition	A	39,99
Pinball Games and Pinball Fortunes		
Pizza Connection	V	79,99
Prime Mover	A	54,99
Quarter Pole	V	58,99*
Quak	A	26,99
Rings of the Medusa Gold	V	87,99
Robinson's Requiem	V	59,99*
Ruff & Tumble	A	47,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99*
Second Samurai	A	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Sensible Soccer	A	47,99
Simon the Sorcerer	V	67,99
Sleepwalker	A	57,99
Stinkin'	A	54,99
Summer Olympia	A	49,99
Superfrog	A	28,99*
T. F. X.	A	67,99*
The Lost Vikings	E	54,99
Total Carnage	A	59,99
UFD - Enemy Unknown	V	59,99*
Ultimate Body Blows	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool 2	A	54,99

Joysticks Competition Pro

Minischwarz inkl. 3,5" Disk Box	24,99
Minitransparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	29,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99

Gravis

Game Pad

Hardware

Diskettenlaufwerke

A - 500 / A - 2000 intern

Teat oder Sony extern

Speichererweiterungen

512 KB

A 800 auf 2 MB

E'chn' 4MB/2MB

Zubehör

Kickstart Umschaltpl., mech.

Kickstart Umschaltpl., plus

Kickstart Umschaltpl. für A800

2.00 Rom

Siegfried Copy NEU

Siegfried Antivirus Tools

Leerdisketten 3,5" 10 Stück

Leerdisketten 3,5" 50 Stück

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

Allie Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne

Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 381 501 00. Lieferung ins Ausland nur

per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen

vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsausgabe.

VERSAND 99 GmbH, Mon-Fre: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

Alien Breed 2

Anatoss

Anatoss World Cup Edition

Arcade Pool

Banshee

Body Blows

Body Blows Galactic

Brian the Lipe

Bump 'n Burn

Bundesliga Manager 3

Chaos Engine

Civilization

Der Redakteurs-Chor: „Bloß weil's gedruckt ist, lesen wir so was noch lange nicht!“

Brork: „Läsen? Kann man das äsen?“

Joker: „Foltert mich ruhig, aber meine Eier behalte ich!“

Der Hundeskanzler: „Ein Gedicht, das ist für mich eine Riesenportion Pfälzer Saumagen!“

Tja, Du siehst also, daß Dir hier niemand das Recht an Deiner Urleber streitig machen will – Deinen Scheck über 5.000 Deutsche Geier solltest Du daher beim Berliner Zoo geltend machen...

BPS - THE GAME

„MörTEL KOMBAT“ soll indiziert worden sein – könnt Ihr das bestätigen? Und falls es stimmen sollte, gibt es dann trotzdem eine Umsetzung vom Nachfolger fürs CD³² oder für andere Systeme?

bangt Amin Alwast aus Hamburg.

Die Amiga- und die SNES-Version sind tatsächlich soeben auf dem Index gelandet, wogegen „Mortal Kombat 2“ zumindest rechtlich gesehen ein völlig anderer Game ist. Juristisch ist die Umsetzung damit erst mal unproblematisch.

HEIMATKUNDE

Grüßt mir Tiefenbach und schreibt doch mal ein Sonderheft zum Thema; z.B. „Tiefenbach – ein Lebenslauf“. Da könnt Ihr dann allen ahnungslosen Lesern erklären, wie ein ehemals unbedeutendes Dorf durch Euch zu Weltruhm gelangte. Es könnten Hochglanzfotos drin sein oder Übernachtungsmöglichkeiten samt Kosten für Frühstück bzw. Vollpension. Vielleicht würdet Ihr dann sogar vom Fremdenverkehrsverband gesponsert?

glaubt Andreas Krichbaum aus Mösbach.

Ja, schon. Aber im Moment sind wir völlig mit einer Data-disk zu „Sim City“ ausgelastet:

„Mösbach – eine deutsche Katastrophe“.

SPEAK YOU ENGLISH?

Ich habe mir neulich das „3D Construction Kit 2.0“ gekauft, mußte aber voller Schrecken feststellen, daß sowohl Anleitung wie auch das beiliegende Video komplett in Englisch sind! Gibt es vielleicht irgend eine Möglichkeit, nachträglich an eine deutsche Version zu kommen?
hofft Axel Dods zu weit aus Remscheid.

Schlechte Karten, und zwar für Deutsch, Esperanto, alle nordafrikanischen Stammesdialekte und sogar Englisch: Das Programm gilt inzwischen offiziell als vergriffen.

IN DER KÜRZE LIEGT DIE WÜRZE

- 1) Warum habt Ihr eigentlich die Top Seller-Liste im Up & Down von 20 auf 10 Spiele gekürzt? Wie wäre es mit einer CD-Top Ten, und warum berichtet Ihr nicht mal im CD-Joker über neue Schiller-Movies?
- 2) Ihr kennt doch sicher die Tennisspiele vom SNES? Wird in absehbarer Zeit eins dieser tollen Games (oder ein ähnliches) für Amiga bzw. CD³² umgesetzt?
- 3) Wann läßt Brigitta denn endlich wieder ihre Seitenhiebe auf die Menschheit los?
- 4) Ich finde eigentlich alle Rubriken gut – aber was hat denn bloß der Stromausfall in einem Amiga-Magazin zu suchen?
überlegt Marcel Pipa aus Rodenbach.

1) Nun, wir müßten Platz für die 1200er-Charts schaffen. Aus demselben Grund fliegen nun auch die „Großen 10“ raus – damit Du ab dem nächsten Heft zu Deinen CD-Hits kommst! Und einen Bericht über Schiller-Movies hatten wir schon in der Ausgabe 1/94.

2) Von spezifischen Konvertierungen ist uns derzeit nichts be-



QUICK
SOFT

SOFTWARE
soft-eis!

AMIGA / AMIGA 1200:

1869 (A1200)	DV 65,97	OXYD MAGNUM	MA 46,17
A-TRAIN	DV 32,97	PENTH. DELUXE	DV 52,77
AMBERMOON	DV 79,17	PERIHELION	DA 46,17
ANSTOSS Worldcup (A1200)	DV 52,77	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA 59,37
APOCALYPSE	MA 46,17	PIZZA CONNECTION	DV 79,16
ARCADE POOL (A1200)	MA 18,77	POLICE Q. 1 OD. 2	MA 32,97
BATTLE ISLE 2	DV 79,17	PREMIER MANAGER 2	DV 46,17
BATTLETOADS	MA 39,57	PRIME MOVER	MA 52,77
BENEATH A STEEL SKY	DV 86,97	PRINCE OF PERSIA	DA 26,37
BIG SEA	DV 59,37	PUGSY	DA 59,37
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA 52,77	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA 59,57
BRIAN THE LION (A1200)	DA 46,17	RETURN O.T. MEDUSA GOLD	DV 55,97
BUNDESLIGA PROF.2.0	DV 86,97	RISE O.T. ROBOTS (A1200)	DA 79,17
BUNDESLIGAM. 3 HATTRICK	DV 79,17	RÜSSELSEHIM	DV 59,37
CAMPAIGN 2	DV 65,97	ROBOCOP 3	DV 26,37
CARRIBBEAN DISASTER	DV 79,17	SECOND SAMURAI (A1200)	DA 59,37
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV 46,17	SEEK & DESTROY	MA 39,57
CHAOS ENGINE (A1200)	MA 46,17	SIM CITY & LEMMINGS	DA 65,97
D-Day	MA 85,77	SIMON THE SORCERER	DV 65,97
DANGEROUS STREETS(A1200)	MA 46,17	SKIDMARKS	MA 46,17
DARKMERE	DV 59,37	SOFTWARE MANAGER	DV 65,97
DAS SCHW. AUGE	DV 72,57	STREETFIGHTER 2	MA 26,37
DAS SCHWARZE AUGE 2*	DV 79,17	ST. THOMAS	DV 46,17
DEATH OR GLORY	DV 85,77	SYNDICATE	DV 79,37
DELIVERY AGENT	DV 32,34	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA 52,77
DER CLOU (A1200)	DV 65,97	TERMINATOR2/ARC	MA 39,57
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV 79,16	THEME PARK	DV 62,67
DIE SIEDLER	DV 79,16	THOMAS TANK ENGINE 2	MA 26,37
DISPOSABLE HERO	DA 46,17	TORNADO	DA 65,97
DUNE	DV 52,97	TRAINER	DV 65,97
DUNE 2	DV 59,37	UFO	DA 65,97
DYNABLASTER	DA 65,97	UNIVERSE	MV 72,57
DYNATECH (A1200)	DV 52,77	URIDIUM 2	MA 46,17
EISHOCKEY MANAGER	DV 72,57	VALHALLA	DV 52,77
ELFMANIA	DA 46,17	WALKER	DA 52,77
ELITE 2	DA 59,37	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DV 59,37
EXCELLENT GAMES	DV 59,37	WIZ 'N' LZ	DA 59,37
EYE OF THE BEHOLDER	DV 32,34	WORLD CUP USA '94	MV 52,77
EYE OF THE BEHOLDER II	DV 52,77	ZEPPELIN	DV 65,97
F1 VRROOM	DA 52,77	ZOO 1 00. 2(A1200)	MA 46,17
F117 A NIGHTHAWK	DA 65,97	CD 32:	
F15 STRIKE EAGLE 2	DA 32,97	ALIEN BREED / QUAK	DA 46,17
FATMAN (A1200)	DA 46,17	ALIEN BREED SPECIAL ED.	MA 26,37
FIFA 94 SOCCER	DV 52,77	BRIAN THE LION	DA 52,77
FIRE & ICE	MA 46,17	BUBBA'S STIX	DV 52,77
FLASHBACK	DV 59,37	CASTLES 2	DV 52,77
FURY O.T. FURRIES	MV 52,77	CHAMBERS OF SHAOLIN	MA 46,17
GOAL	DV 52,77	CHAOS ENGINE	MA 52,77
GOBLIN'S 3	DV 65,97	DANGEROUS STREETS	MA 52,77
GRAND PRIX	DA 75,87	DENNIS	MA 39,57
GUNSHIP 2000	DA 65,97	DER CLOU	DV 65,97
HANSE - DIE EXPEDITION	DA 39,57	DISPOSABLE HERO	DA 52,77
HATTRICK (1MB)	DV 85,97	ELITE 2	DV 59,37
HEIMDALL 2 (A1200)	DA 65,97	EMERALD MINDS 1.0	DA 26,37
HISTORY LINE 1914-18	DV 85,97	F-17 / PROJECT X	MA 46,17
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA 65,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA 72,57
INDY 3 OD. 4	DV 46,17	FURY OF THE FURRIES	MV 52,77
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV 65,97	GUNSHIP 2000	DA 59,37
ISHAR 2 (A1200)	DV 52,77	HEIMDALL 2	DA 65,97
ITALY 90	EV 19,77	HUMANS	DA 65,97
K 240	DA 52,77	INT. 10 RATE +	DA 32,97
KAISER	DV 92,37	LABYRINTH OF TIME	DV 42,67
KICK OFF-3 (nur A1200)	DV 59,37	LEGACY OF SORASIL	EV 52,77
KINGS Q.1 OD. 2	MA 26,37	LIBERATION (CAPT.2)	DA 65,97
KINGS QUEST 6	DV 59,37	MICROCOSM	DA 92,37
KOLUMBUS (A1200)	DV 72,57	MYTH	DA 65,97
LEGACY OF SORASIL	EV 46,17	OVERKILL/LUNAR C	DA 52,77
LEG. OF KYRANDIA 1	DV 65,97	PINBALL FANTASIES	MA 59,37
LEIS. S. LARRY 1.2 ODER 3	MA 92,97	PIRATES GOLD	DA 59,37
LEMMINGS 2	DV 59,37	PREY	DA 52,77
LIBERATION/CAPT.2	EV 52,77	RISE OF THE ROBOTS	DA 79,17
LIONHEART	MA 32,97	SECOND SAMURAI	DA 52,77
LOST VIKINGS	DV 65,97	SEEEK & DESTROY	DA 46,17
MAD NEWS	DV 65,97	SIMON THE SORCERER	DA 65,97
MAGIC OF ENDORIA	DV 65,97	SLEEPWALKER	EV 65,97
MANIAC MANSION	DV 32,97	SUP. MENTHANE BROTH.	MA 52,77
MICRO MACHINES	MA 46,17	SUPER STARDUST	MA 52,77
MIG 29 SUPER	DV 26,37	TOWN WITH NO NAME (pole-cat)	EV 39,57
MONKEY ISL 1 OD. 2	DV 46,17	ULTIMATE BODY BLOWS	MA 59,37
MONOPOLY	DV 46,17	URIDIUM 2	DV 46,17
MORPH	EV 46,17	WHALE'S VOYAGE	DV 52,77
MR. NUTZ	MV 52,77	ZOO 1 00. 2	DV 52,77
NAUGHTY ONES (A1200)	DA 46,17	3,5" 720 kB form. 8 Sk.	6,90
NO SECOND PRIZE	DA 62,77	3,5" 1.44 MB form. 10 Sk.	9,90
OSCAR (A1200)	DA 46,17		

(A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500

* bei Drucklegung noch nicht amüsich Verpackung möglich

mailbox: 0771/64442

Lieferung per Postnachnahme zzg. 12 DM (inklusive Kartengabühr), bei Vorauskasse (Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindestempfangs zusatz bei Bestellungen unter 50 DM. Für Drucker und Tintenr. keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten.

QUICKSOFT GMBH
Am Roppenschäffer 16
78183 Hüfingen
tel: 0771/64440
fax: 0771/64449

JOKER

kommt, aber gibt es nicht gerade am Amiga viele tolle Tennisimulationen?

3) Kommt Zeit, kommen Hiebe. Inzwischen empfehlen wir Massos wie Dir die Lektüre des Editorials ihres Gatten...

4) Der Stromausfall ist genau das, was er zu sein scheint; eine kleine (Über-) Lebenshilfe für Zocker in stromlosen Zeiten.

RULE BRITANNIA!

Kürzlich war ich in England, wo sich ja angeblich das Paradies aller Amiganer befinden soll – eine Behauptung, die ich nur bestätigen kann! Man stelle sich z.B. einen Computerladen vor, in dem es natürlich auch Software für PCs und Konsolen gibt, der einen ansonsten aber mit einem riesigen Amiga-Angebot (auch und speziell fürs CD²) geradezu erschlägt! Ja, es existieren sogar reine „Amiga-Centres“, die neben dem Verkauf auch Reparaturen sofort erledigen. In diesen Läden stehen überall Compis und CD²-Geräte herum, an denen man sich die neuesten Games anschauen kann. Zur allgemeinen Krönung habe ich sogar ein CD²-Magazin entdeckt („CD 32-Gamer“), das auf dem Cover eine Demo-CD mit aktuellen Spiele-Previews bietet.

Was mich aber wirklich verblüffte, das waren die Softwarepreise. Man bekommt

Games wie „Morph“, „Super Putty“ oder „Zool“ für umgerechnet 20 bis 25 Märker pro Stück! In Deutschland dagegen (genauer gesagt in Kaiserslautern) stehen die Kids vor PCs oder 16-Bit-Konsolen herum, und wenn man die Verkäufer nach neuen CD²-Programmen fragt, muß man ihnen erst erklären, was das nun schon wieder für'n Apparat ist.

verzweifelt Holger Wellstein aus Kaiserslautern.

Und da sage noch mal jemand, der Amiga sei tot! In Wahrheit ist er bloß auf Urlaub in England...

HANDEL UND WANDEL?

Bei Eurer Konkurrenz (sorry) habe ich gelesen, daß der britische BoB von Commodore bereits mit Lucas Arts über Lizenzrechte zu „Rebel Assault“ und „Day of the Tentacle“ verhandelt. Kommen diese beiden Games jetzt für Amiga oder CD²? Oder was?

ratlost Michael Storzer aus Altfeld.

Das Gerücht ist... eben ein Gerücht: Über Amiga-Lizenzen für Spiele von Lucas Arts wird in schöner Regelmäßigkeit immer wieder spekuliert, blaß war und ist dem bis jetzt halt noch nie ein handfestes Ergebnis gefolgt. Aber in diesem einen Fall

hoffen wir, daß die Konkurrenz mal recht behält!

SCHNEIDER MOTORROLLER

1) Mir geht es ganz ähnlich wie Marc Abraham in der Mailbox 6/7, da ich schon seit einiger Zeit am Amiga komponiere und gerne als Software-Musiker arbeiten würde. Deshalb kann ich den Vorschlag einer Musik-Competition nur begrüßen und würde mich sehr freuen, wenn Ihr im Joker einen solchen Wettbewerb veranstalten würdet – die Sieger-Sounds könnte man dann ja im Shop verscherbeln.

2) In einem Buch habe ich gelesen, daß es einen 68010-Prozessor von Motorola geben soll, der einfach mit dem 68000er getauscht wird und dann die Leistung des Amigas um etwa 30 Prozent verbessert. Gibt es den wirklich, und woher könnte ich ihn bekommen?

3) Wenn ich ein selbstgeschriebenes Programm als PD veröffentlichen will, darf ich dann diverse WB-Progis wie LoadWB, EndCli oder Fast-MemFirst in der Startup-Sequenz verwenden?

wünscht sich Jan Haas aus Ingelheim.

1) Dann seid Ihr ja schon zu zweit! Jetzt wird's wohl wirklich langsam Zeit, über eine Sound-Competition nachzudenken...

2) Der erwähnte Prozessor hat sich nie durchgesetzt. Vermutlich, weil er eben nicht halten konnte, was er versprach.

3) Wo kein Kläger ist, da ist zwar bekanntlich auch selten ein Richter, aber wenn Du läblicherweise den Buchstaben des Gesetzes getreulich folgen willst, findest Du im PD-Pool gleichwertige Programme, deren Weiterverwendung auf alle Fälle gestattet ist.

HEREINSPAZIERT!

Die Leserbrief-Bude des Joker-Oktoberfests ist ganzjährig geöffnet und heißt Eure Fragen, Vorschläge, Lobhudeleien und Kritiken herzlich willkommen. Der Eintritt kostet nur einen Fetzen Papier samt frankiertem Umschlag, schon könnte Euer Schrieb demnächst hier im Rampenlicht stehen. Falls er dagegen eher privater Natur sein sollte, ist mit einer persönlichen Antwort von uns zu rechnen – kostet lediglich einen lesbaren Absender sowie beigelegtes RÜCKPORTO, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortcheine verwenden. Unsere Adresse gibt's gratis:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

Krieger



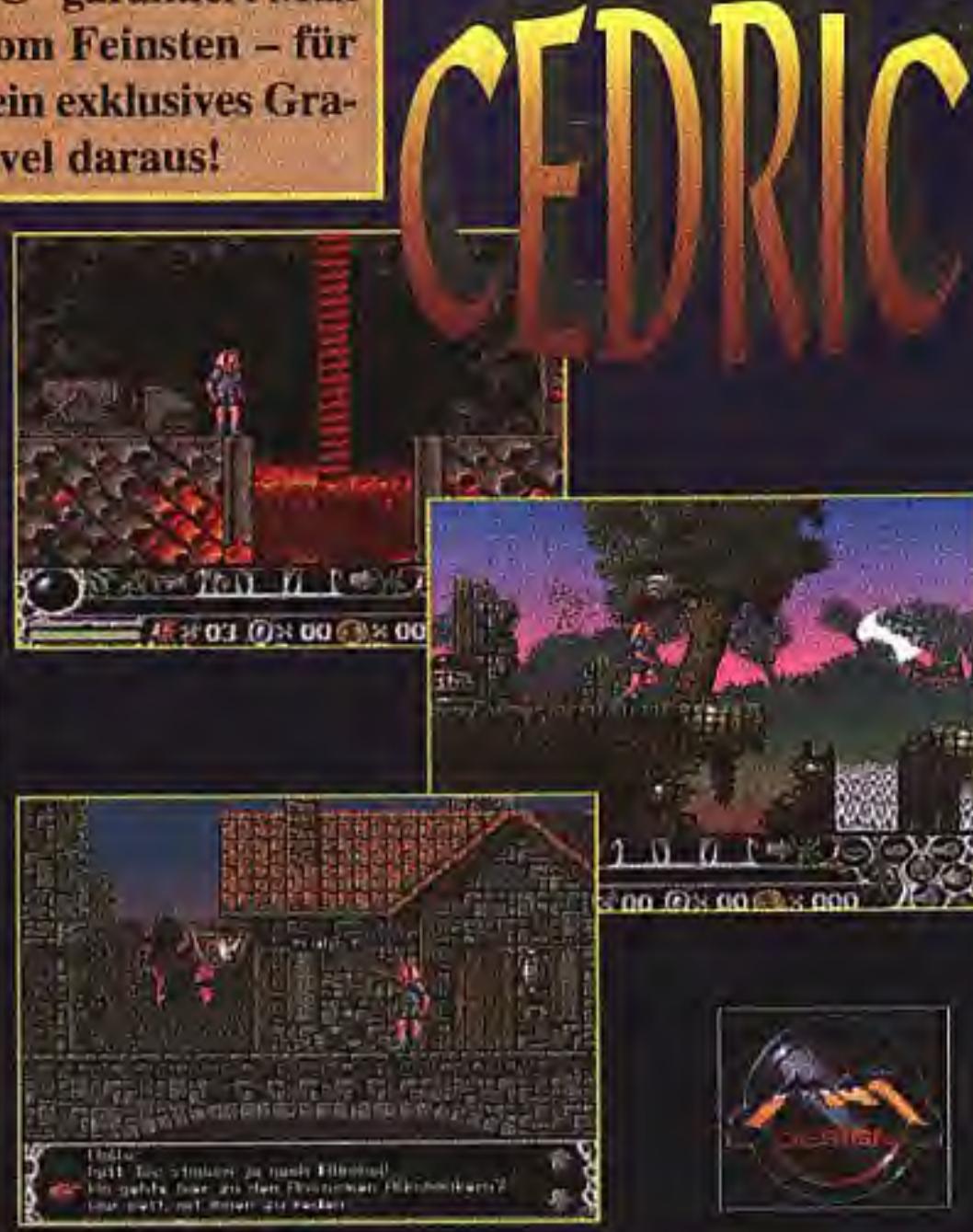
DIE ABO-GARANTIE

Für das neue Actionadventure „CEDRIC“ garantiert Max Design Präsentation und Gameplay vom Feinsten – für neue Abonnenten garantiert der Joker ein exklusives Gratis-Demo mit einem voll spielbaren Level daraus!

Klar erhalten Abonnenten ihre Hefte auch garantiert preisgünstiger, sie zahlen nämlich für alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres nur den Preis von 9, also schlappe 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Logo werden die Magazine garantiert noch vor dem Kiosktermin verschickt, der Briefträger überreicht sie Euch dann wetterfest und umweltschonend verpackt. Zusätzlich garantieren wir allen Neuabonnenten dieses Monats folgenden Top-Bonus:

Dass „CEDRIC“, die abenteuerlich actionreiche Gemeinschaftsproduktion von Max Design und Alcatraz, ein Hammer wird, könnt Ihr im aktuellen Preview bzw. dem Interview mit den Programmierern nachlesen. Als Abonnenten könnt Ihr es aber auch persönlich nachprüfen, denn wer jetzt den Coupon ausfüllt, erhält einen umfangreichen und voll spielbaren Level voller toll animierter Gegner, knackiger Rätsel, heißem Sound und sanftem Parallaxscrolling – noch lange bevor das Spiel die Shops und Hitparaden stürmt!

Übrigens: Die Action mit „CEDRIC“ tobt zwar nur diesen Monat durchs Abo-Land (also Beilage, Leute!), doch erhält man als Abonent dazu bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Spitzenprämie – garantiert!



GARANTIERTE ACTION: EIN VOLL SPIELBARER MEGA-LEVEL VON „CEDRIC“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen
bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZahl: _____

ICH BEZAHL PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

MR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

RÜSSELHEIM

Nach allerlei strategischen Flops wie „The Blue and the Gray“ ging man bei Impressions in sich – als die Jungs wieder herauskamen, hatten sie eine komplexe Wirtschaftssimulation für digitalen Automobilbau dabei, die sich vor keiner Genre-Größe zu verstecken braucht!



Das US-Original hieß noch „Detroit“, doch am PC wurde bereits vor zwei Monaten diese komplett deutsche Version vorgestellt. Nun dürfen also auch am Amiga bis zu vier menschliche Manager (ersatzweise springt der Rechner ein) ins Jahr 1908 zurückkehren, um binnen 100 Jahren einen weltweit operierenden Automobilkonzern auf- bzw. auszubauen. Der mit vielen historischen Details gespickte Produktionswettkampf ist in monatliche Runden eingeteilt und beginnt mit der Wahl des Firmensitzes auf dem aus 16 Absatzgebieten bestehenden Weltmarkt. Bereits hier sollte die Maus umsichtig knabbern, denn kurz nach der Jahrhundertwende war etwa in Afrika das automobile Zeitalter noch längst nicht angebrochen. Ist die Standortfrage geklärt, bekommt man seine Grundausstattung zugewiesen, die sich abhängig vom Schwierigkeitsgrad aus einer unterschiedlich hohen Bargeldsumme, einer kleinen Fabrik, einem Verkaufsbüro und einem fixfertigen Pkw-Prototypen zusammensetzt. Anschließend erblickt man das Hauptmenü – es besteht aus dem Firmengelände, wobei jedes der sechs Gebäude ein anklickbares Untermenü repräsentiert: Personal, Märkte & Fabriken, Design, Forschung, Archiv und Marketing.

Im Personalbüro heuert man Techniker und Arbeiter (zu variablen Löhnen) an



Unser erster Verkaufshit (A 1200)

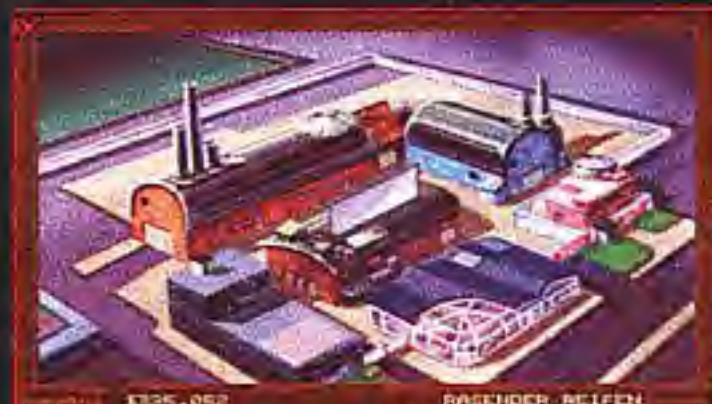


Der multinationale Konzern entsteht (A 1200)

und schickt erstere dann umgehend ins Forschungslabor, wo sie selbstständig an der Weiterentwicklung von insgesamt sieben Baugruppen wie Motor, Bremsen, Federung oder Karosserie arbeiten. Neue Automobile entstehen im Designmenü, wo man sich nach der Entscheidung für den grundsätzlichen Typus (Sportwagen, Limousine, Lkw etc.) die gewünschte Karosserie und die passenden Inneneien aussucht. Klar, daß es dabei nicht nur auf äußere Schönheit ankommt, denn ein Laster muß in erster Linie viel transportieren können, während man bei einer Nobelkarosse die kleinen, aber feinen Details wie z.B. eine Innenraumheizung nicht vergessen darf. Die Stunde der Wahrheit schlägt, sobald unser frisch konstruiertes Baby das erste Mal leise zu röcheln beginnt und nun einem umfangreichen Testprogramm unterzogen wird. Hier ermittelt man Dinge wie Benzinverbrauch, Straßenlage, Be-

schleunigung oder Ladekapazität und erhält als Ergebnis einen Prozentwert, der schon erste Hinweise auf die erzielbaren Verkäufe gibt. Bis zu 16 Prototypen lassen sich so erstellen und in Serie produzieren, überzählige Projekte landen im Archiv. Man kann übrigens auch Komplettdesigns von Fremdanbietern kaufen, nur wird's dann eben deutlich teurer. So oder so latscht man danach mit den Konstruktionsplänen unterm Arm in die Fabrik, wo man eines oder mehrere der sechs Montageblätter anwirft und seine Arbeiter davorstellt.

Weil sich die fertigen Benzinkutschen ihre Kunden nicht von alleine suchen, eröffnet man auf den einzelnen Märkten Verkaufsbüros, legt die Vertriebswege und Preise für die jeweiligen Gebiete fest und zündet via Marketingabteilung ein Werbefeuerwerk an Inseraten, Plakaten und Zeitungsartikeln, woran sich später noch Radio- und TV-Spots anschließen. Die hoffentlich bald strömenden Gewinne ermöglichen die Neugründung von Fabriken in anderen Ländern oder den (zehnstufigen) Ausbau von bestehenden Fertigungsstätten – aus Kostengründen ist hier eine gesunde Mischung beider Vorgehensweisen anzuraten. Was die Techniker unterdessen an bahnbrechenden Verbesserungen ausgeknobelt haben, findet sofort Eingang in die laufende Produktion, selbst die auf Halde liegenden Blechschüsseln dürfen jederzeit



Unser AGA-Firmengelände (A 1200)



...und das auf Commo's Urgestein (A 500)



Klappern gehört zum Handwerk (A1200)

mit den neuesten Gimmicks nachgerüstet werden. Und auch wenn bisher fast ausschließlich von Betriebsinterna die Rede war, produziert man doch keineswegs im luftleeren Raum: Die von Zeit zu Zeit eingestrauten Meldungen über den Ausbruch des Ersten Weltkriegs, die Weltwirtschaftskrise oder einen Streik für mehr Lohn haben sogar dramatischen Einfluß auf die Absätze! Nur ein wirtschaftlich gesundes Unternehmen verkraftet so etwas, im Notfall hilft natürlich auch die Hausbank mit einem Kredit weiter.

Zwar bricht hier eine wahre Menüwüste über den bzw. die Spieler herein, doch bekommt man sie recht schnell in den Griff; außerdem gibt's ja noch das informative Handbuch mit seinem Tutorial und vielen nützlichen Tips für den ersten Einstieg. Ein Extralob haben sich die un-

zähligen, auch ausdrückbaren Statistiken und Bilanzen verdient, zudem kann man Gutachter mit der Anfertigung von Vergleichsstudien zur Konkurrenz beauftragen. So schön das alles ist, so wenig begeisternd ist die etwas dröge und nicht animierte Grafik ausgefallen. Dabei ist die im übrigen identische Standard-Version etwas bläblicher gepinselt als das AGA-Modell, klassisch angehauchte Begleitmusik gibt's hier wie dort. Und selbst wenn die Maus am 500er einen Tick schwammiger reagiert, muß man doch beiden Versionen zugute halten, daß sie sich erkennbar flotter spielen als das PC-Urmodell.

Eine kleine Rüge können wir dem Hersteller abschließend dennoch nicht ersparen: Der auf der Packung prangende Hinweis, daß für den Spielbetrieb ein Zweithaufwerk ausreicht, erwies sich als unzutreffend – am 500er startet das Game ohne Festplatte erst gar nicht, und beim 1200er können bei HD-Mangel keine Spielstände abgespeichert werden. Wer damit Probleme hat, kann also nur auf Max Designs Gegenstück „Oldtimer“ warten... (md)



Forschergeist und Erfinderfreiß (A1200)

RÜSSELSHEIM (IMPRESSIONS)		
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
80%	81%	
STANDARD	AGA	
„GEDIEGEN“		
66%	GRAFIK	68%
-	ANIMATION	-
74%	MUSIK	74%
-	SOUND-FX	-
79%	HANDHABUNG	81%
82%	DAUERSPASS	83%
VARIABEL: 6 STUFEN		
PREIS		
DM 89,-		
SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Modernisierte Remakes goldiger Klassiker sind derzeit ja in Mode, man denke nur an „Pirates Gold“ am CD². Und da Starbyte kaum neue Erfolge vorzuweisen hat, holte man nun eben das berühmte Stratego-Abenteuer wieder aus der Mottenkiste.

Die 89er Urversion genießt unter ihren Fans schließlich Kultstatus, und auch der Nachfolger „Return of Medusa“ hat noch ein paar Mark in die Kasse gebracht – warum also mit Gameplay oder Vorgeschichte experimentieren? Und so bedroht die Herrin der Finsternis nun eben zum dritten Mal ein friedliches Königreich, und Prinz Cirion darf sich in den Kampf mit marodierenden Monsterhorden bzw. auf die Suche nach sieben in der Gegend versteckten Ringen machen, um Medusa diesmal vielleicht endgültig zu besiegen.

Da hier eigentlich nur der Tod umsonst ist und unser Held zu Beginn mit ziemlich leeren Taschen dasteht, muß er auf den Märkten zahlreicher Städte Juwelen, Tiere oder auch verderbliche Lebensmittel erwerben und andernorts mit Gewinn verschachern. Vom Erlös kauft man sich

Die dritte Prinzenrolle

erst mal ein Pferd und später vielleicht ein Schiff, die restliche Barschaft sollte bei einer Bank deponiert werden – es sei denn, man will sie unbedingt bei den vielen Raubüberfällen während seiner Ausflüge riskieren. Mit genügend Kohle auf dem Konto ist an den Erwerb einer kleinen Privatarmee (samt Training und Bewaffnung) zu denken, denn nur so lassen sich Späher ausschicken, die lukrative Minen aufspüren und die hochwichtigen Ringe lokalisieren. Außerdem schlafst der Feind nicht, und wenn die letzte freie Stadt fällt, sieht's im Lande Morendor ziemlich duster aus! Kommt es dann mal zum Gefecht, ist die Wahl der Waffen gefragt: Raufbolde klären den Fall per Stick in einer Actionsequenz, Strategen dürfen sich auf Hexfeldern austoben, und Faulpelze überlassen die ganze Schlacht dem Rechner.

Das betagte Gameplay wirkt zwar zwangsläufig etwas altbacken, doch bei der Präsentation haben sich die Bochumer Goldhamster erkennbar ins Zeug gelegt. So wurden alle Menüs und Grafiken sehr liebevoll gestaltet, und die zoombare Karte ist recht hübsch – nur die Animation der Spielfigur hat man wohl in der Elle überschen. Auch die Actionsequenzen sind durchaus ansehnlich geraten, und die mittelalterliche Musik mit den

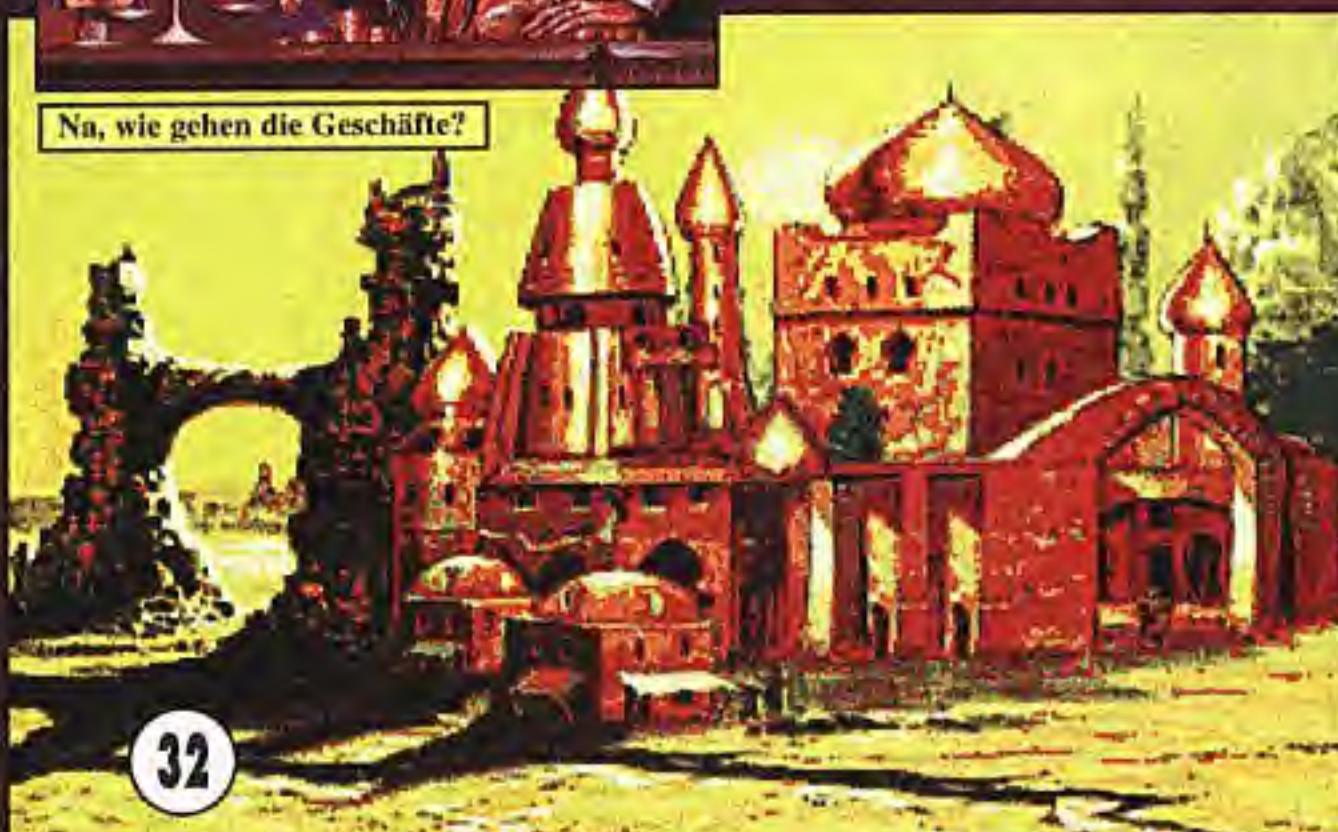
Der Blaublütter unterwegs im Lande Morendor

realistischen FX paßt gut zum Geschehen. An der Steuerung gibt's ebenfalls wenig zu mäkeln, aber warum wurden nicht mehr Neuerungen eingebaut? Sicher, das Kampfsystem hat man gegenüber dem Urprogramm ein wenig verbessert, und es fehlt weder an Abwechslung noch an Komplexität, doch bis auf den Strategieteil kennt man das halt alles schon.

Größtenteils konnten sich die Leute von Starbyte also nur zu kosmetischen Korrekturen durchringen, was schade ist, da es sonst vielleicht sogar zu einem Hit gereicht hätte. Denn Rings of Medusa Gold ist grundsätzlich ein netter Genremix, der Fans des Originals und Neuprinzen gleichermaßen ansprechen sollte. (mic)



Na, wie gehen die Geschäfte?



RINGS OF MEDUSA GOLD (STARBYTE)

HANDEL & WANDEL

79%

„GELIFTET“



GRAFIK	76%
ANIMATION	59%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	81%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPECHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4
HD-INSTALLATION	MOGLICH
SPEICHERBAR	DEUTSCH
SPIELSTANDE	JA

Hübsches Städtchen!

MEGAHITS - Made in Germany



MEGAHITS 1:

German 1-250, Saar-AG 631-700, Faces of Mars 1-20, Amiga-Magazin 11/93-4/94 inkl. Sonderhefte, viele Werbespiele, Tools, Sounds, Grafik usw., Mailboxbetrieb möglich, Serien auch als DMS-Files vorhanden.

MEGAHITS 2:

Time 1-200, Taifun 1-270, PDK 1-40, Amiga-Magazin 5/94-7/94 (ausführbar) und ca. 60 MB Fonts (Adobe, Compugraphic, Bitmap, Color), alle neuen Werbespiele. MEGAHITS 2 hat eine vollkommen neue und einzigartige Benutzeroberfläche, die es ermöglicht, DMS/LHA-Files zu entpacken, Texte & Bilder anzuzeigen / auszudrucken, MOD-Sounds abzuspielen, Texte zu suchen usw... Der TopHit!



je CD nur DM
79,-

Die Megahits-Reihe greift auf den weltweit größten PD-Pool für Amiga zu. Topaktuelle Programme und Serien stehen im Vordergrund. Namen wie Time, German, Taifun, Saar, Amiga-Magazin, Nordlicht usw. sind jedem Amiga-User ein Begriff. Alle Beschreibungen sind in deutsch!



MEGAHITS Games

3

MEGAHITS 3 Games:

Der Hammer!

Lange ersehnt, endlich lieferbar! Eine Spiele-CD mit ca. 1000 Spielen, der kompletten Nordlicht-Spiele-Serie, allen Werbespielen. Unterteilt in die einzelnen Spiele-Genres – und wieder mit der tollen Benutzeroberfläche 'WorkOnCD'. Tagelanges Spielvergnügen ist garantiert. Eine große Anzahl an Spielen ist bereits fertig installiert! Über 530 MB Software.

In Kürze erscheinen:

Grafik-Doppel-CD (Bilder & DTP) mit Benutzeroberfläche PicONCD (Ansehen, Konvertieren usw.) und MEGAHITS 5 (neue Time & German jeweils weit über Nr. 300!) sowie MEGAHITS Demo Vol.1.

Händler bestellen bei:



GTI Grenville Trading International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
D - 61 440 Oberursel
Telefon: 0 61 71 / 8 59 37 • Fax: 0 61 71 / 83 02



RHEIN-MAIN-SOFT
Postfach 21 67
D - 61 411 Oberursel
Telefon: 0 61 71 / 26 83 01 • Fax: 0 61 71 / 23 491

AMIGA-Studio

Entwicklung & Vertrieb von Hard & Software

**CD³² 349,-
incl. 2 Spiele**

AMIGA 1200	589,-	3-FACH UMSCHALTUNG
AMIGA 2000	A.a.	für A500-A2000
AMIGA 4000 030	A.a.	KICK ROM V1.3 – V2.05
CD ³² + 2 GAMES	349,-	512 KB FÜR A500
CD ³² TASTATUR	149,-	2-FACH EXPANSIONSPORT
CD ³² MPEG MODULE	A.a.	4 MB für A1200
CD ³² CONECTOR	239,-	WB V2.1
A570 CD-ROM	149,-	ALFASCAN 800 dpi

ZUBEHÖR:

2-FACH UMSCHALTUNG für A500-A2000	29,-	ALFA DATAMOUSE 400 dpi
für A1200	79,-	ALFA DATA TRACKBALL

LAUFWERK EXT. 119,-

LAUFWERK INT. 109,-

MONITORE - VIDEO

1085S	439,-
ACORN AKF 50	679,-
NEPTUN	1099,-
SIRIUS II	1498,-

CD BRENN-SERVICE

ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE CD MIT MUSIC, GRAFIK... usw.	
640 MB inkl. CD	129,-
SOFTWARE und CD TITEL	A.a.

Telefon: 0202/446630 - 447730 • Telefax: 0202/441972

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft.
Alle Preise freibleibend. Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Lieferung per UPS Nachnahme oder Vorkasse. Bei Vorkasse -3% Skonto.

Ladenverkauf:
Schwester Straße 3
42285 Wuppertal

SOCER STAR WORLD CUP EDITION

Auch wenn allmählich schon der Weihnachtsmann seine Rentiere sattelt, die sommerliche Fußball-WM wirft immer noch digitale Schatten. Einer der finstersten davon ist diese traurige Bescherung von B.U.B. Software!

Dabei scheint zunächst alles in schönster Ordnung zu sein: Aus satten 100 Teams (darunter Exoten wie Vietnam oder Somalia) kann man sich eine WM-Endrunde mit 24 oder eine Liga mit 16 Teilnehmern zusammenbasteln. Die Wahl des Balles, der Platzart und der Wetterverhältnisse übernimmt auf Wunsch Kollege Zufall, nur um die Matchdauer und Screengröße muß man sich immer selber kümmern.

Neben einer kleinen Spielstatistik und der Liste der besten Torjäger gibt es einen Editor, mit dem sich das Trikotdesign, die Namen und alle 17 Charakterwerte jedes einzelnen Kickers beliebig abändern lassen. Auf diese Weise kann man etwa spaßeshalber die japanische Equipe durch einen spurtstarken Zweieinhälbtmeter-Riesen verstärken, bei dessen bloßem Anblick jeder Gegner in Tränen ausbricht...

Das tut allerdings auch der Spieler, sobald der Anpfiff erfolgt ist: Aus der Vogelperspektive sieht er Grafikfehler am oberen Bildrand und darunter extrem klobige Sprites, die derart mitleiderregend über den multidirektional ruckelnden Rasenausschnitt stolpern,

dass man unwillkürlich ins Taschentuch schnieft. Was sich der Keeper bei seinen schrägen Aktionen denkt (und warum er aussieht wie eine überfahrene Kröte mit Rückennummer), war beim besten Willen nicht herauszufinden, und die mäßige Sticksteuerung wirkt in diesem Schreckensszenario schon fast wie ein Geniestreich. Zu hören sind bloß ein paar schlapp Sound-FX, und für die fehlende Musik sorgt man am besten selbst – indem man auf diesen Müll pfeift! (st)



Nein, das ist kein 64er-Bild!

SOCER STAR WORLD CUP EDITION (B.U.B. SOFTWARE)	
FUSSBALL-ACTION	
9% „SCHROTT“	
GRAFIK	22%
ANIMATION	19%
MUSIK	-
SOUND-FX	17%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	6%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues:

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M... AGA inside

AMIGA 1200

AMIGA CD-32

1059	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	69,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	69,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed / Ovak	DA	69,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	64,90	Banshee	DA	64,90
Anstoss World Cup Edition	DV	54,90	Battlechess	DA	69,90
Arcade Pool	EV	29,90	Battletoads	DA	69,90
Banshee	DA	54,90	Beavers	DA	59,90
Body Blows	DA	39,90	Brian the Lion	DA	44,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Bridal Sports Football	DA	69,90
Brian the Lion	DA	49,90	Bubba Stix	DA	59,90
Bundesliga ManHattrick	DV	74,90	Castles II	EV	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Chambers of Shaolin	EV	69,90
Burntime	DV	65,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chuck Rock	DA	39,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90	Chuck Rock II	DA	59,90
Civilization	DV	69,90	D-Generation	DA	49,90
D-Generation	DA	35,90	Dangerous Streets	DA	69,90
Dangerous Streets	DA	54,90	Deep Cole	DA	47,90
Darkmere(Enhanced)	DA	83,90	Der Clou	DV	69,90
Dennis	DA	49,90	Dennis	DA	59,90
Der Clou	DV	69,90	Disposable Hero	DA	69,90
Diggers	DA	69,90	Donk	DA	69,90
Donk	DA	49,90	Elite II-Frontier	DA	64,90
Dynatech	DV	54,90	Fire and Ice	DA	59,90
Falman	DA	54,90	Fireforce	EV	59,90
Gunship 2000	DV	69,90	Fly Harder	DA	49,90
Hanse	DV	44,90	Fury at the Furies	DA	59,90
Helmdall 2	DV	69,90	Ginbal Effect	DA	69,90
Impossible Mission 2025	DV	69,90	Gunship 2000	DA	69,90
Int.Golf Championship	DA	54,90	Humddal 2	DV	69,90
Int.Sensible Soccer	DA	39,90	Humans 1+2	DA	69,90
Ishar	DA	59,90	Impossible Mission 2026	DA	69,90
Ishar II	DV	54,90	Int.Sensible Soccer	DA	49,90
James Pond 3	DA	69,90	International Karate +	EV	49,90
Jurassic Park	DA	59,90	James Pond 3	DA	69,90
Kick Off 3	DA	49,90	John Barnes Football	DA	49,90
Manchester United (Enh.)	DA	59,90	Labyrinth of Time	EV	64,90
Morph	DA	59,90	Last Ninja 3	EV	44,90
Naughty Ones	DA	49,90	Legacy of Soracil	DA	69,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Lemmings	DA	54,90
Oskar	DA	47,90	Liberation	EV	59,90
Overkill	DA	49,90	Lost Vikings	DV	59,90
Out to Lunch	DA	49,90	Lotus Trilogy	DA	64,90
Penthouse Hot Numbers	DA	59,90	Mean Arenas	DA	47,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Microcosm	DA	79,90
Robocod	DA	29,90	Morph	DA	47,90
Ryder Cup	EV	64,90	Myth	EV	44,90
Sabre Team	DA	54,90	Naughty Ones	DA	59,90
Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Second Samurai	DA	64,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90	Out to Lunch	DA	49,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Skidmarks	DA	49,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Sleepwalker	DA	59,90	Pirates Gold	DV	69,90
Soccer Kid	DA	59,90	Premiere	DA	39,90
Star Trek	DV	69,90	Prey	DV	59,90
Stratagem	EV	64,90	Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Total Carnage	DA	59,90	Robocod	DA	59,90
Tornado	DV	69,90	Ryder Cup	DA	64,90
Transarctica	DA	64,90	Sabre Team	DA	64,90
Trolls	DA	29,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Wembley Int.Soccer	DA	54,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Whales Voyage	DV	59,90	Sim City	EV	59,90
When two worlds war	EV	59,90	Sleepwalker	DA	54,90
Zool	DA	47,90	Striker	DA	64,90
Zool II	DA	49,90	Super Methane Brothers	DA	59,90
			Super Putty	DA	49,90
			Surf Ninjas	DA	49,90
			Total Carnage	DA	59,90
			Trivial Pursuit	EV	64,90
			Trolls	DA	54,90
			Ultimate Body Blows	DA	64,90
			Wembley Int.Soccer	DA	59,90
			Whales Voyage	DA	64,90
			Zool	DA	54,90
			Zool II	DA	59,90

gerade noch rechtzeitig

Simon the Sorcerer	CD32	EV	69,90	St.Thomas	500	DA	47,90
Emerald Mines	CD32	DA	34,90	Benefactor	500	DA	49,90
Lucas Arts Cl.Adv.	500	DV	77,90	Universe	500	DA	53,90
Sim Classics	500	DV	74,90	Bumb'n Burn	500	DA	53,90
				Rüsselsheim	500/1200	DV	63,90

WorldCup USA 94™



Das offizielle Game zur Fußball-WM kommt am Amiga spät und nicht eben gewaltig: Was U.S. Gold hier abgeliefert hat, erinnert ein wenig an die USA-Vorstellung der deutschen Elitekicker...

Zumindest das Optionsangebot ist überwältigend, ohne Anlei-

tung würde man sich im Dickicht der Icons hoffnungslos verirren. Neben dem allgegenwärtigen WM-Maskottchen Striker findet man hier nämlich nicht nur alle genretypischen Einstellmöglichkeiten, sondern darf vom Trikotdesign bis zu den Formationen kreativ sein.



Rot für Rot

Kick Off 3

Bereits die erst im letzten Heft angetretene AGA-Version dieses Drittaufgusses des Soccer-Klassikers konnte nicht restlos überzeugen – wie mag da erst die „Normalfassung“ aussehen? Nun, besser als befürchtet!

Wie am 1200er ist auch hier ein Joystick mit zwei unabhängigen Feuerknöpfen erforderlich, außerdem müssen sich altgediente Off-Kicker wohl erst an die horizontale Scrollrichtung gewöhnen. Im übrigen halten sich die Neuerungen jedoch in Grenzen: 32 unterschiedlich begabte Mannschaften werden von maximal vier Spielern in WM-, Pokal-, Liga- oder Freundschaftsspiele gehetzt, wobei höchstens

zwei Leute gleichzeitig agieren können. Besonders komfortabel ausgefallen ist das Training mit seinen vielen Übungsmöglichkeiten (Dribbeln, Elfmeter etc.), für das sogar eigene Highscores bereitstehen. Für Ecken und Freistöße sind darüber hinaus 30 vorgefertigte Spielzüge vorrätig, was ja auch kein alltägliches Feature darstellt.

Bei Anco ist man angeblich sehr stolz darauf, diese Konvertierung überhaupt hingekriegt zu haben; wir wollen uns über die anscheinend unvermeidlichen Einschränkun-



Der Schwierigkeitsgrad wird von (Klebe-) Faktoren für die Ballkontrolle, drei Spielgeschwindigkeiten und natürlich der Mannschaftsstärke bestimmt, und wer die originale Endrunde nicht mochte, kann sich die Gruppen mit acht zusätzlichen Teams auch selbst zusammenstellen – jede Elf wird dabei entweder von Mitspielern oder dem Compi gesteuert. Die Perspektive auf dem Platz ähnelt dann der des Klassikers „Sensible Soccer“, die Sprites sind allerdings deutlich größer. Leider ruckeln sie ziemlich stark über einen holprig scrollenden Rasenausschnitt, wodurch die Grafik kaum über Zweitliganeveau hinauskommt. Ähnliches gilt für die Musikuntermalung und die mäßigen Sound-FX. Zudem ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, am besten bekommt man seine Kicker mit Zwei-Button-Stick oder Pad in den Griff, während der zuschaltbare Scanner für Übersicht sorgt. Eine HD-Installation ist zwar möglich, am 1200er schaffte es Deutschland hier

aber nicht mal bis ins Viertelfinale – nach dem dritten Spiel von Bertis Truppe hängt sich der Rechner auf. Kurzum, dieser Nachzügler bietet nur soliden Durchschnitt und dürfte in der momentanen Flut von Soccer-Soft wohl sang- und klanglos untergehen. (st)

WORLD CUP USA 94 (U.S. GOLD)

FUSSBALL-ACTION

64%
„NA JA“



GRAFIK	58%
ANIMATION	55%
MUSIK	60%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	66%

VARIABEL

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

kleineren Bildausschnitt begnügen.

Immer noch gut sind dagegen die Funk-Musik, die erträglichen Ladezeiten und natürlich das zeitlose Spielkonzept. (mm)

KICK OFF 3 (ANCO)

FUSSBALL-ACTION

70%
„ABGESPECKT“



GRAFIK	61%
ANIMATION	70%
MUSIK	77%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Der windige Herbst sorgt bekanntlich für die schönsten Fönfrisuren und die festen Oktoberfeste. Feste feiern dürfen ab Oktober aber auch alle CD-Amigos, denn dieser Herbst wird den Joker-Charts zudem eine schillernd schöne Neuerung bescheren!

Der denklen Werkeichter Sinn ist, daß es ab der nächsten Nummer (also pünktlich zum fünfjährigen Jubiläum) im Up & Down noch eine Leser-Hitliste geben wird, nämlich die zum CD³². Bevor der Rest der Ansprache nun im Jubel untergeht, sei schnell noch gesagt, daß dies natürlich in zweierlei Hinsicht Konsequenzen hat. Erstens müssen wir nämlich wissen, welche CD-Games Euch besonders zusagen, und deshalb sollte Ihr künftig auf Euren Postkarten vermerken, um welche Version es sich bei den Nennungen jeweils handelt: Standard, A1200 oder CD³². Zweitens muß dort, wo das eine hin soll, erst was anderes weg (hat mit dem dritten Nebensatz der Thermodynamik zu tun), und deshalb werden „Die großen Zehn“ storniert.

Gedie Neueser haben ohnehin nur schwer kapiert, wie sich diese Bestenliste errechnet. Damit nicht genug der Sensationen, denn bei der BPS hielt man es jüngst für notwendig, zwei ziemlich erfolgreiche Games mit dem Bannstrahl zu belügen. Ergo dürfen wir Virgin's Keuddel-Meizeli („Kanonenfutter“) und Acclaims Prögel-Turnier („Kortal Mombat“) nicht mehr namentlich aufführen; zumindest nicht mehr in der korrekten Schreibweise. Da Ihr jetzt aber weißt, welche Games gemeint sind, können wir den Bonner Sittenwächtern Genüge tun und in den jeweiligen Listen an passender Stelle schlicht INDIZIERT eintragen. Bleibt eigentlich nur zu hoffen, daß kein Rückfall in die unseligen 80er bevorsteht – damals bestand

ja oft ein Großteil der Charts aus diesen unschönen Wörterchen...

In aller nunmehr gebotenen Kürze sei noch auf den heftigen Karrieresprung der Holsteiner Pizzabläcker hingewiesen, und das Debüt der beiden neuen Stratego-Kicker soll ebenso wenig unerwähnt bleiben wie der fünffache Rittberger der Gauņovs-Freunde aus Österreich. Ganz zu schweigen natürlich von den drei (zumindest vorläufig noch) moralisch garantiert unbedenklichen Spielen, die wir wieder mal verlosen:

1 x Death or Glory (HD-Version)
1 x World Cup USA 94

1 x Jack Nicklaus Unlimited Golf

Beste Chancen auf einen Gewinn hat jeder, der uns auf einem Kärtchen seine gegenwärtigen Lieblingsgames mit-

teilt und dabei weder die vorher besprochene Kennzeichnung als Normal-, 1200er- oder CD³²-Version noch einen leserlichen Absender vergibt. Schädlich wäre auch, wenn man keine Briefmarke (oder keine ausreichende Briefmarke) auf seinen Schrieb klebt, und noch viel schädlicher als aufgewärmt Spinat dürfte es vermutlich sein, wenn Ihr den Briefträger über die angemessene Adresse im unklaren läßt. Nicht zuletzt deshalb findet Ihr die altesentscheidende Anschrift etwa zwei Zentimeter von hier – viel Spaß beim Suchen!

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE AKTUELLEN SONNTAGSUNDER



1. THE CHAOS ENGINE (CD ³²)	91%
2. ELITE II (CD ³²)	89%
3. PIRATES! GOLD (CD ³²)	88%
4. DER CLOU! (CD ³²)	87%
5. ZOOL 2 (CD ³²)	87%
6. DER CLOU!	86%
7. PERIHELION	86%
8. MICROCOSM (CD ³²)	86%
9. ULTIMATE BODY BLOWS	85%
10. SKIDMARKS	84%

DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESLIGA MAN. PROF.	33
2. (5) DIE SIEDLER	24
3. (3) ANSTOSS	23
4. (4) EISHOCKEY MANAGER	18
5. (2) INDIANA JONES IV	18
6. (6) WING COMMANDER	13
7. (-) SYNDICATE	5
8. (8) GOAL!	3
9. (9) TURRICAN 3	3
10. (-) INDIZIERT	3

TOP SELLER DES JAHRES



1. (1) DIE SIEDLER	
2. (2) ANSTOSS	
3. (-) BUNDESL. MAN. HATTRICK	
4. (3) WING COMMANDER	
5. (4) ELITE II	
6. (6) AMBERMOON	
7. (7) PIZZA CONNECTION	
8. (8) TURRICAN 3	
9. (9) SYNDICATE	
10. (-) DER TRAINER	

PERSONAL FAVORITES

Dorli

1. SIM CITY
2. LEMMINGS
3. INDIANA JONES IV
4. DER CLOU!
5. SIMON THE SORCERER



TOP TWENTY



1. (1) DIE SIEDLER
2. (5) SYNDICATE
3. (14) PIZZA CONNECTION
4. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (4) INDIZIERT
6. (11) INDIANA JONES IV
7. (2) ANSTOSS
8. (10) WING COMMANDER
9. (7) TURRICAN 3
10. (15) MR. NUTZ
11. (6) EISHOCKEY MANAGER
12. (16) DUNE 2
13. (8) GOAL!
14. (9) CIVILIZATION
15. (17) ELITE II
16. (18) BURNTIME
17. (12) INDIZIERT
18. (20) HISTORYLINE
19. (-) DER CLOU!
20. (-) BUNDESLIGA MAN. HATTRICK

TOP TEN: A1200



1. (2) ANSTOSS
2. (1) SIMON THE SORCERER
3. (3) STAR TREK
4. (8) PINBALL FANTASIES
5. (-) DER CLOU!
6. (-) ANSTOSS WORLD CUP ED.
7. (4) CIVILIZATION
8. (5) BODY BLOWS GALACTIC
9. (9) 1869
10. (6) ALIEN BREED 2

TOP SELLER



1. (-) BUNDESL. MAN. HATTRICK
2. (-) HANSE - DIE EXPEDITION
3. (-) ANSTOSS WORLD CUP ED.
4. (3) PIZZA CONNECTION
5. (4) DIE SIEDLER
6. (-) WORLD CUP USA '94
7. (-) STARLORD
8. (-) BATTLEFIELD CREATOR
9. (-) DER TRAINER
10. (-) ISHAR 3

Ein Universum voller Abenteuer!

CORE DESIGNS

Universal-Wettbewerb

Mit „Universe“ hat Core Design soeben ein Pracht-Adventure für den Amiga vorgelegt, ohne Atempause folgt nun dieses prächtige Preisausschreiben: Gewinnt eine universelle Zocker-Ausrüstung und mehr!

Mit das Feinste an Cores futuristischem Nachfolger zum märchenhaften Abenteuererstling „Curse of Enchantia“ ist die geniale Optik: Dank des neuen Grafiksystems S.P.A.C. kommt man bereits auf einem A500 mit 1 MB in den Genuss von 256 durchaus flotten Farben! Aber ist das ein Grund, auf die tollen Möglichkeiten eines A1200 zu verzichten? Wohl kaum, weshalb wir hier als ersten

Preis tatsächlich einen 1200er samt Zweitlaufwerk und drei absoluten Hammerspielen (nämlich „Universe“, „Banshee“ und „Heimdall 2“) zu verlosen haben! Neun weitere Glückspilze dürfen sich dann höchstpersönlich und höchst unsonst von den Qualitäten des SF-Adventures überzeugen – sofern sie der große Test in dieser Ausgabe noch nicht überzeugt hat. Ebenfalls überzeugend sind die zehn zusätzli-

chen Trostpreise, handelt es sich dabei doch um Hochglanz-Poster im Megaformat, selbstmuschelnd mit dem schicken „Universe“-Motiv. Und weil wir gerade beim

selber muscheln sind, könnten wir auch gleich zu Eurem Teil der Arbeit kommen, und das wäre die korrekte Beantwortung folgender

PREISFRAGE:

WIE HEISST CORE DESIGNS BERÜHMTER PLATTFORM-NEANDERTALER MIT DER „BAUCHIGEN“ UNIVERSAL-WAFFE?

Wer den Steinzeit-Fettwanst kennt (und wer kennt ihn nicht?), der schreibt seinen Namen zusammen mit einem leserlichen Absender auf eine Postkarte und schickt diese noch vor dem Einsendeschluß am 10. Oktober 1994 an uns. Dann braucht Ihr nur noch ein bisschen Glück – es sei denn, Ihr wärt der (wie immer ausgeschlossene) Rechtsweg oder Mitarbeiter bei Core Design, Bonnico oder dem Joker Verlag. Aber wer wird denn gleich das Schlimmste vermuten?



DIE UNIVERSAL-PREISE

1. PREIS:
Ein Amiga 1200
mit Zweitlaufwerk
sowie „Universe“,
„Heimdall 2“ und
„Banshee“

2.-10. PREIS:
Je einmal
„Universe“

11.-20. PREIS:
Je ein
Hochglanzposter
von „Universe“ im
Megaformat

JOKER VERLAG
„UNIVERSAL-WETTBEWERB“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Das Sammlerstück **NEU**

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



EXKLUSIV



Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

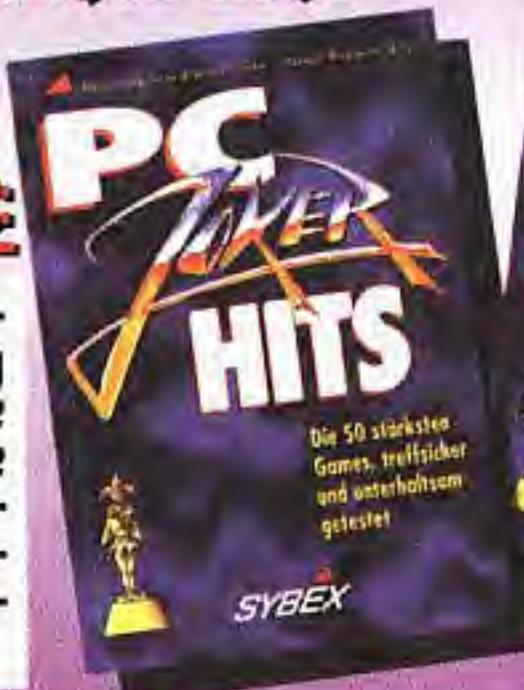
**NUR
29,- DM**

HOL DIR DEN **JOKER** INS REGAL!

ALS EXKLUSIVE
SAMMLER-EDI-
TION MIT EINEM
HANDSIGNIERTEN VORWORT
VON MICHAEL.

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!



Die 50 stärksten
Games, treffsicher
und unterhaltsam
getestet

SYBEX

39,80 DM

pro Buch

Bestelladresse für Telefonkarte und Hit-Bücher:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Für den Nachholbedarf an Sommersport: **Mr. Men Olympics**



Für rabiate Weihnachtsmänner: **Psycho Santa**



Für Cola-Kater ohne Rausch: **Pepsi all over the World**

Was im letzten Heft gut war, kann in diesem nicht schlecht sein, stimmt's? Natürlich stimmt's, weshalb Ihr Euch auch im Oktober auf einen Querschnitt der interessantesten Highlights aus dem aktuellen Angebot verschiedener PD-Serien freuen dürft!

Das erste Leckerli für den schlanken Geldbeutel ist eine Doppeldisk aus der Nordlicht-Reihe und trägt den Titel **Spiele 25/5**. Hier findet man das passende Game für einen sportlichen Rückblick auf den Jahrhundertsommer: **Mr. Men Olympics**. Bei dieser Sommerolympiade dürfen bis zu acht Digi-Athleten antreten, um sich bei Disziplinen wie 100-Meter-Lauf, Gewichtheben, Stabhochsprung und Hammer- bzw. Speerwurf abzurackern. Nicht allein die Auswahl erinnert dabei an schweißtreibende Klassiker wie „Hyper Olympics“, auch das Gameplay (ein wenig Timing und viel, viel Joystickrütteln) ist ein bißchen altbacken. Doch selbst wenn das Programm weder inhaltlich noch grafisch oder akustisch in die Medaillenränge vorstoßen kann, sind doch die witzigen Animationen für manchen Lacher gut. Außerdem: Wie viele Multi-Disziplin-Sportler schwimmen schon im PD-Pool?

Ein wahres Schmankerl verbirgt sich dagegen auf der **Spiele 25/8**, denn **Psycho Santa** wurde von niemand Geringerem als dem weltberühmten Bullfrog-Team programmiert! Mit strategischen Meilensteinen wie „Populous“ oder „Syndicate“ hat diese Baller-Persiflage freilich wenig gemein, es handelt sich eher um eine unterhaltsame Fingerübung der großen Meister: Man besteigt den Rentierschlitten des Weihnachtsmannes und strapaziert in horizontal scrollendem Feindterrain den Feuerknopf. Als Kan-

nentfutter warten Hexen und andere nett animierte Fabelwesen, die Aufmachung des Spiels ist fraglos gelungen. Gut, mit der Abwechslung ist es nicht so weit her, aber so schöne Grafik und eine so kuriose Soundkulisse (die „Hohoho!“-FX muß man gehört haben!) hatten bisher nur wenige PD-Aktionisten zu bieten.

Vor digitalem Product placement bleibt Ihr auch diesen Monat nicht verschont, denn auf der **Spiele 26/5** hat Pepsi die Diskette zum Werbeträger umfunktioniert. Ein Glück, daß die Limo nicht ganz so fade schmeckt wie diese Sammlung von vier simplen Reaktionstests mit dem schönen Namen **Pepsi all over the World**. Es gilt, Fische oder Kaffeetassen zu fangen, indem die Objekte der Begierde auf den Spieler zuschwimmen bzw. -rollen. Der lenkt nun flink sein Fanggerät (Kächer, Korb etc.) nach links oder rechts; sobald es in der richtigen Position ist, gibt es Punkte. Das Beste, was sich über das bescheidene Gameplay sagen läßt, ist, daß es erst nach wenigen Minuten langweilt – Grafik und Sound dümpeln ebenfalls auf unterdurchschnittlichem Niveau. Kurzum, das Anti-Highlight (Lowlight?) des Tages.

Nach der wäßrigen Zuckerrüben-Arie brauchen wir jetzt wieder was Handfestes, und dazu müssen wir die **Spielekiste 434** der bekannten Berliner PD-Serie durchstöbern. Hier findet man nämlich **Peebee**, und obwohl diese Ballerei mit

dem steinalten „S.E.U.C.K.“ erstellt wurde, bläst sie doch qualitativ noch manchem modernen Blaster den Marsch! Vor vertikal scrollender Kulisse aus bunten Bonbonfarben zielt man auf Schmetterlinge, Erdbeeren, Spielzeugpistolen und haufenweise andere Knudelgegner, was vor allem wegen der astreinen Spielbarkeit viel Laune macht. Anders als so viele mit dem Baller-Baukasten erstellte Games kennt dieses praktisch keine unfairen

Stellen, dafür aber allerlei Extras für Zusatzleben oder Bonuspunkte. Ganz ehrlich: **Peebee** ist kein Schnellschuß – schon eher ein Schützenkönig!

Qualitativ Herausragendes enthält auch die **Spielekiste 448**, vor allem, wenn sie ein PS-

Fetischist öffnet: Bei **High Octane** wird ganz im Stil von Draufsicht-Rasereien wie „Skidmarks“ oder „Micro Machines“ über scrollende Rundkurse geheizt, wobei man seinen Kontrahenten hier zusätzlich mit Raketen traktiert oder ihm Minen in den Weg legt. Das Rennen findet stets am Splitscreen statt, wer keine menschliche Konkurrenz zur Hand hat, überlässt den Job einfach dem Rechner. Hübsche Features wie ein Intro, die ständig eingehlendete Streckenkarte, massig Optionen und Grafikgags (so hinterlassen die Boliden abseits der Strecke z.B. Spuren im Sand) machen das Teil fast vollpreisverdächtig. Und da auch die Spielbarkeit in Ordnung geht, legen wir Euch diesen Racer einfach mal ans benzindurchblutete Herz.

Gaby und Udo Drücke
Alter Fischerpfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Pro Disk sind im hohen Norden stets 3,- DM zu berappen, während die Schätze aus der Spielekiste bereits für 2,50 DM das Stück zu heben sind. Die Schatzmeisterin ist:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

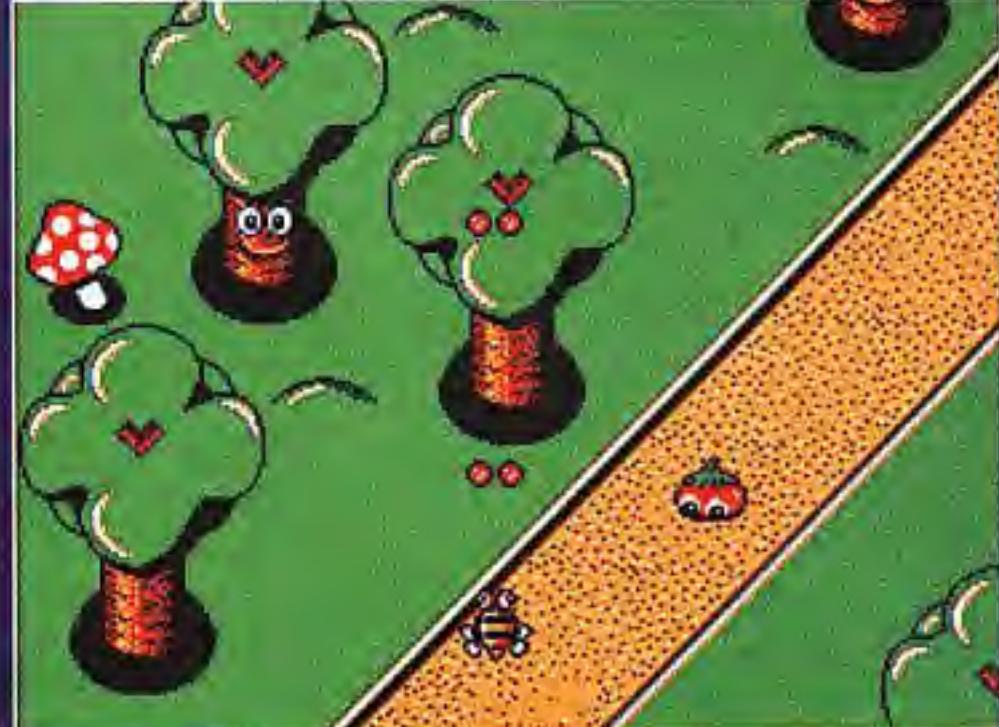
Bei El Dorado hängen die Preise von der Bestellmenge ab, beispielsweise kostet das fünf Disketten umfassende **Jump & Run-Set** 24 Mark. Das gelobte PD-Land erreicht Ihr unter folgender Adresse:

El Dorado/Münchhoff
Brucknerstr. 47
71640 Ludwigsburg
Tel.: 07141/87 09 10

Hier wie dort und überall fallen zusätzliche Versandkosten in Höhe von vier bis acht DM an. Have Fun! (rl)

nellen Plattformen zur Sache, denn **Top Secret** verlangt vom Spieler, daß er Disketten aufsammelt, Leitern auf- und abbeklettert und feindlichen Känguruhs ausweicht oder sie mit Bomben beiseitesprengt. Das zockt sich aufgrund des abwechslungsreichen Levelaufbaus und der Sammelextras viel spaßiger, als es sich lesen mag; zumal auch Präsentation und Handhabung sehr ordentlich geraten sind. Hüpfst ruhig mal rein!

Probleme mit AGA-Rechnern sind bei keinem der heute vorgestellten Games zu befürchten, wir können uns also direkt den Bezugsquellen zuwenden. So wendet man sich für alle Scheiben aus der Nordlicht-Serie an:



Für Flinkfinger: Peebee



Für Pisten-Rowdies: High Octane



Für Känguruh-Husser: Top Secret



CRACK

Nachdem wir auf dieser Seite beinahe den ganzen Sommer mit einem spannenden Interview verquasselt haben, sind im Herbst wieder ein paar bunt gemischte News aus der Welt der anrüchigen Bytes fällig: Dr. Freak, bitte melden!

Während die Aktienkofferträger es nur mühsam schaffen, die politischen Grenzen innerhalb Europas allmählich fallen zu lassen, ist der freie Reiseverkehr auf der digitalen Ebene schon längst ein weltumspannendes Phänomen. Doch weil es auf den internationalen Datenautobahnen nicht immer hundertprozentig legal zugeht, sehen die berufsmäßigen Paragraphenreiter diesem fortschrittlichen Treiben mit eher gemischten Gefühlen zu: am liebsten würden sie es wohl sogar verbieten – wenigstens ein bißchen. Oder den fröhlichen Datenaustausch per Fernübertragung zumindest in solche Bahnen lenken, daß er sich auch mit altmodischer Behördentechnik problemlos überwachen läßt...

Wie ich darauf komme? Jedenfalls nicht durch angeborene Paranoia, denn vor kurzem drangen Pläne aus dem Bundesinnenministerium an die Öffentlichkeit, die eindeutig in Richtung Überwachung der DFÜ zielen! Demnach denkt man dort über ein Verschlüsselungsverbot für elektronische Nachrichten („E-Mail“) nach, damit Finanzämter, Polizei, Geheimdienste und andere staatliche Würdenträger bei ihren Lauschangriffen auf Anhieb erkennen können, ob sie da gerade eine Liebeserklärung oder die minutiöse Beschreibung der Sicherheitsanlagen im Buckingham-Palast abgefangen haben. Hintergrund der Geschichte ist nicht der königliche Telefonterror von Lady Di, sondern das neue und ungemein leistungsfähige Verschlüsselungsprogramm „Pretty Good Privacy“, welches sein Erfinder, der amerikanische Programmierer Philip Zimmermann, über internationale Mailboxen und Netzwerke wie „Compuserve“ verbreiten ließ. Damit löste er einen richtiggehenden Boom von

kryptographierten Nachrichten aus, denen die Damen und Herren an den offiziösen Rechenbütteln momentan noch verhältnismäßig hilflos gegenüberstehen. Und was man nicht versteht, verbietet man am besten – es sei denn, man schätzt das Grundgesetz nicht nur wegen seines hübschen Umschlags und sieht ein Verbot daher als unverschämten Eingriff in die bürgerlichen Freiheitsrechte an...

Apropos Bürger, Recht und Freiheit: Ein paar Kilometer westlich von Bonn, genauer gesagt in Frankreich, hat man jetzt immerhin auch schon erkannt, daß Computer nicht einfach bloß so eine Art bessere Schreibmaschine sind. Und da sowieso gerade eine Reform des nationalen Strafrechts anstand (übrigens das erste Mal seit dem Jahre 1810!), wurden darin flugs einige Vorschriften zu EDV-Sabotage und dem „Anzapfen“ der Digi-Knechte aufgenommen. Aber mit dem Heraufdämmern des multimedialen Zeitalters mußten die Raubrittertage in der Welt der Bits und Bytes ja einmal enden, oder?

Mehr zum Thema erfährt man, wenn man in der eben eingeschlagenen Richtung noch einige Meter weiterschwimmt. Dann landet man nämlich bekanntlich in Amerika, und in diesem Land scheinen die Möglichkeiten tatsächlich unbegrenzt zu sein, als es den Gesetzesbütern lieb sein kann. Besonders unbeliebt hat sich gerade ein 19jähriger Hacker gemacht, indem er frecherweise in den Dienstcomputer von Bill Clinton höchstpersönlich eindrang! Zwar wollte er dem Präsidenten nur mal gründlich Bescheid stößen, doch hat er das auf ziemlich beleidigende Weise getan. Na, Bill wurde jedenfalls ziemlich sauer und ließ seine Angestellten Jagd

auf den Frehdachs machen. Und das Wunder geschah, man hat den Übeltäter tatsächlich geschnappt!

Nun aber zurück zu den Wurzeln, und das gleich in zweifacher Hinsicht: Im Verlauf der letzten Monate gelangen der Polizei auch hierzulande spektakuläre Schläge gegen den digitalen Untergrund. Sie erwischten etliche Board-Betreiber auf frischer Tat („Live-Bust“), also während gerade frische Raubkopien aus ihren Mailboxen gelutscht wurden. Als Reaktion darauf kann man nun eine (Rück-)Entwicklung der Szene hin zu einer reinen Insiderveranstaltung beobachten, die sich aus Sicherheitsgründen Außenstehenden gegenüber weitgehend abschottet. Außerdem werden dadurch schon fast vergessene Verbreitungstechniken aus der Frühzeit des Crackens plötzlich wieder populär – wie einstmals die „Spreader“ verschiickt man man die Kopien neuerdings immer häufiger per Brief oder Boten und nicht mehr über die unsicher gewordene Telefonleitung. Wegen des zwischenzeitlich enorm gewachsenen Umfangs der Spiele werden dafür jedoch kaum noch Disks benutzt, sondern meist Streamerbänder, auf denen auch der Inhalt einer gerackten CD ohne weiteres Platz hat. Allerdings entstehen dadurch derartige Kosten, daß am Ende oft der ganz normale Kauf im Softshop der preiswertere Weg gewesen wäre... Da bleibt man doch am besten gleich sauber – das empfiehlt Euch jedenfalls Euer geiziger

DR. FREAK

ZWEI TOP-MAGAZINE ZUM PREIS VON EINEM!

MULTI MEDIA JOKER

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

DIE PC JOKER BEILAGE
FÜR ENTERTAINMENT
MIT CD-ROM

Nr. 3
Oktober 94



PC
JOKER

MIT HEFT IM HEFT
FÜR CD-ROM!

AKTUELLE TESTS

DREAM WEB
HIDDEN BELOW
ALIEN LEGACY
DER BAULOWE
DOOM 2

MESSE PREVIEWS

LEMINGS 3
PHANTASMAGORIA
SPACE QUEST 6
KING'S QUEST VII
DISCWORLD
ALONE IN THE DARK 3

PROMI-SPECIAL

WIE NUTZEN SCHAUSPIELER,
POLITIKER UND ROCKSTARS IHREN PC?

B12623E
OCTOBER
10/94
DM 7,-/105,-
SK 2,-/145,-
U.S. 8,-/10,-



EXKLUSIV!
ALLES ÜBER
CABRIEKNIGHT 2



MESSETRICKS
VIVA INT. SOCCER
CORRIDOR
HEIMDAL
THE FIGHTING
FOR LONG

JETZT NEU AM KIOSK

BORGIS



BRANCHENGEFLÜSTER

COMMODORE DEUTSCHLAND IST PLEITE



Für Alwin Stumpf sind die Würfel gefallen

Nun ist es also doch passiert. Nach der Pleite der auf den Bahamas residierenden Konzernmutter meldete nun auch COMMODORE DEUTSCHLAND Konkurs an – der bisherige Geschäftsführer ALWIN STUMPF will sich angeblich in einem eigenen Multimedia-Unternehmen engagieren.

Vorläufig sollen Vertrieb und Marketing hierzulande von der englischen Commo-Tochter übernommen werden, deren Boß DAVID PLEASANCE schon länger über einen sogenannten Management Buyout (Kauf des Unternehmens durch die eigenen Manager) nachdenkt – zudem will er am 13. Oktober einen

bislang noch geheimen Investor bekanntgeben und dann die Entwicklungsabteilung sogar von bisher 17 auf 50 Leute aufstocken, um genügend Manpower für ein neues Amigamodell zu haben! Es gibt also noch Hoffnung...

einiges einfallen lassen und organisiert demnächst ein „Rave“ im (alten) Münchner Flughafen.

NEUE COMPUTER- UND VIDEOSPIEL- SHOW IM ZDF

CHRIS HÜLSBECK GOES DANCE- FLOOR



Chris Hülsbeck entert den Dancefloor

Soundmagier CHRIS HÜLSBECK beglückt die Welt der Hörenden wieder mit einer seiner beliebten Silberscheiben – nur ist darauf nicht unbedingt die sonst von ihm gewohnte Computermucke zu finden...

Nein, bei CHRIS sind die Rapper los, und waschechter Dancefloor-Sound erwartet das staunende Publikum auf seiner „Native Vision“ genannten CD. Konsequenterweise wird das Teil deswegen auch von einer richtigen Plattenfirma vertrieben, nämlich MMS EURODISTRIBUTION. Die Company, der übrigens auch die Firma FRANKFURT BEAT gehört, hat sich promotionmäßig bereits

Unter dem Namen X-BASE startet das ZDF am 3. Oktober eine neue Digi-Show, die von da an täglich live über den Sender geht – mit drei Spielrunden, vielen Stargästen sowie aktuellen Reviews und Berichten aus aller Welt!



Präsentiert wird der Geniestreich moderner TV-Unterhaltung gleich von vier Moderatoren: Einer davon heißt NILS RUF (21) und war früher Pressesprecher bei der Münchener ACCLAIM-Niederlassung; ihm zur Seite steht die von Talentsuchern entdeckte Newcomerin TANJA MOLDEHN (25). Der virtuelle Teil ist schließlich



Im Hintergrund von X-Base aktiv: Ex-Joker Reinhard Fischer

EDDY HIGHSCORE, eine von Silicon Graphics-Rechnern erzeugte Kunstfigur, die mit Tips und frechen Sprüchen Schwung in die Sache bringen soll.

Für Insider fast noch interessanter sieht es hinter den Kulissen aus: Die von der Hamburger MME („Bravo TV“, „Super!“) produzierte Sendung kann u.a. mit solchen Branchengrößen wie mir als Leiter der Spielerektion und dem früheren Joker-Mitstreiter REINHARD FISCHER als Redakteur aufwarten. Anders formuliert: Hier ist Anschalten Pflicht und Zappen ein Kapitalverbrechen!

HOCHZEITS- GLOCKEN FÜR JULIAN EGGBRECHT



Wieder einer weg von der Strafe: Julian Eggebrecht

Bereits im August hat JULIAN EGGBRECHT, seines Zeichens Obermulti von FACTOR 5, seine langjährige Herzallerliebste ANJA HERTZBERG geheiratet. Wir gratulieren den beiden herzlich – aber nur unter der Bedingung, daß JULIAN vor lauter Turteln die Spiele bzw. die Arbeit daran nicht ganz vergißt!

JETZT KANN DAS CD³² ALLE ANDEREN EINSTECKEN!

Das Einzige, was Ihr CD³² von einem vollwertigen und leistungsfähigen Computer trennt, ist seine Hülle. In der befinden sich nämlich nicht die nötigen Ein- bzw. Ausgänge, um z.B. Tastatur, RGB-Monitor, externes Laufwerk etc. anzuschließen. Sie sollten dem CD³² deshalb jetzt eine SX-1 spendieren – SX-1 bietet alle fehlenden Schnittstellen durch einfaches Aufstecken auf Ihr Amiga CD³²- und hat außerdem Platz für eine interne Harddisk und zusätzlichen Arbeitsspeicher!



SX-1 Box die Erweiterungs-Box für Amiga CD³²

- Serieller Port IBM AT kompatibel 9Pin)
- Disable-Schalter schaltet alle angeschlossenen Laufwerke ab (wichtig bei sehr speicherintensiven Spielen)
- Parallel Port Amiga 1200-kompatibel
- RGB-Port RGB Video DB23 – Zugriff auf MPEG-Board –
- Floppy-Port Amiga-kompatibel für alle Amiga-Laufwerke
- IDE/AT-Kontroller Anschluß extern: 1 DB 37 (37-poliger SubD-Anschluß)
Anschluß intern: 1-44 Pin Standard IDE
- AT 101 Tastatur AT 101 Standard-Tastatur anschließbar
- Audio-Eingang Mini-DIN-6Pol-Stecker zum Mischen des Audio-Signals des CD³² mit externem Audio-Signal (z.B. für Karaoke)
- Speichererweiterung SimmModul-Socket für 72-Pin SimmModul (PS2)
- Zweiter Anschluß für das Mpeg-Modul während des SX-1-Betriebs
- Echtzeit-Uhr

**SX-1
incl. Goldfish-CD
nur DM**

495:-

**SX-1 mit 4 Mb Ram und
60 Mb Harddisc
nur DM**

1295:-

**SX-1 + CD³²-Console,
inclusive ext. Laufwerk
und Tastatur
nur DM**

995:-

GTI Grenville Troding
International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
D - 61 440 Oberursel
Telefon: 0 61 71 / 8 59 34
Fax: 0 61 71 / 8 3 02



GTI

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**KURZ KURZE ZEIT!
Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,- DM**

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,- DM zuzüglich 1,- DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung:

Name / Vorname

Konto-Nr.:

Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 60

Datum / 2. Unterschrift

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



Uhmeshalle

Up & Down

Zu Eurer Information: Der Schreiber vom letzten Up & Down ist, abgesehen vom noch leicht irren Grinsen, wieder okay, bloß Brorks Koile hat 'nen Sprung abgekriegt – Joker-Redakteure haben halt echt harte Schädel. Und echt harte Spiele-Hämmer kriegen jetzt drei von Euch! Mit Sierra Soccer dribbelt über den Digi-Rasen

Alexander Diegelmann, Fulda
Mit Aufschwung Ost erzeugt zumindest am Computer „blühende Landschaften“

Dietmar Ziege, Berlin

Und Die Siedler lassen sich in Kürze häuslich nieder im Rechner von

Marcus Löper, Wedel

Stromausfall

Achtung, Science-fiction-Fans, das Perry Rhodan Rollenspiel setzt zur Landung an – der Großadmiral in spe ist *Andreas Brehme, Rudolstadt*. Mit Chronosaurus begibt sich satte 65 Millionen zurück in die Vergangenheit

Timo Reidel, Wiesloch

Kicker Cup

Heimspiele sind ja nicht zu verachten, und Daheim-Spiele schon gar nicht, vor allem wenn es sich um Heimba... Blödsinn, natürlich Heimdall 2 handelt. Und den spielt daheim *Gunnar Posern, Chemnitz*. Eher was für draußen ist der Joker-Jogger, er wärmt im

kühlen Herbst beim Lauftraining

Matthias Heikaus, Wülfrath
Ob draußen oder daheim ist bei der Joker-Watch schnurzpiepegal; sie geht immer richtig am Handgelenk von

Heiko Hartmann, Kaiserslautern

Ebenfalls was für alle Gelegenheiten ist das Joker-Shirt; es sitzt, passt, wackelt und hat Luft an

Andreas Martin, Esslingen-Berkheim

Ebenfalls nicht zu verachten ist Impossible Mission 2025 für *Andreas Cieslik, Weinstadt*. Seinen Wunschtitel, nämlich Starlord, bekommt

Oliver Bister, Bonn

Der Wunsch, Gunship 2000 zu zocken, geht in Erfüllung für *Cyril Flieg, CH-St. Gallen*. Und last but not least hagelt's noch sechs Überraschungspakete, der Hagelschlag geht niedrig auf

Uwe Götz, Seukendorf

Mark Ziegeweid, Lüdenscheid

Rudolf Reifschneider, Sindelfingen

Christian Konjetzky, Nordhorn

Torsten Wittkowsky, Tostedt

Dieter Scheidewind, Königslutter

Und damit wollen wir's für dieses Mal bewenden lassen – bleibt nur noch, den Gewinnern viel Spaß mit den heißen Preisen zu wünschen!

METROPOLIS
HAT
SUPERMAN...

DETROIT
HAT
ROBOCOP...

GRASBRUNN
HAT DEN
JOKER...



SELBER CHEATEN – EIN UNERFÜLLBARER TRAUM?

Special

Beim Zocken am Computer ist Mogeln ja erlaubt, oft genug ermöglichen Cheats erst das Weiterkommen. Doch woher kommt der Stoff, aus dem das Know How ist? Und kann man die praktischen Schummeleien gar selbst entdecken?!

WAS SIND CHEATS?

Während der Entwicklungsphase eines Spiels bauen die Programmierer kleine Hilfen ein, so daß man z.B. durch eine bestimmte Tastenkombination direkt in den nächsten Level kommt – schließlich müssen die Gametester auch mal flott zum Endgegner vordringen können. Solche Hintertürchen im Programmcode nennt man Cheats, weil Mogeln auf englisch „to cheat“ heißt. Daß sie für die Kaufsversion nicht entfernt werden, kann verschiedene Gründe haben: Mal handelt es sich um Nachlässigkeit, mal darum, daß der Hersteller sein Game auch im Lösungsteil der Fachpresse genannt wissen will. Jetzt weißt Ihr auch, warum es in Spielen der Bitmap Brothers so gut wie keine Cheats gibt...



WIE KANN MAN SELBST CHEATEN?

Gegen die Manipulation mit pfiffigen Hardwaremodulen (Freezer) wie dem „Action Replay“ sind freilich auch die Games der Bitmaps nicht gefeit: So wird etwa die Zahl der verfügbaren Leben von einem Spiel im RAM abgelegt, wo das (am Expansionport zu installierende) Cartridge nach diesem veränderlichen Wert sucht, indem es während des Spielablaufs ständig alle in Frage kommenden Speicherstellen vergleicht. Ist die richtige RAM-Zelle gefunden, wird sie einfach mit einem höheren Wert beschrieben – die so ermittelte Ziffer nennt man Freezer-Adresse.

Mangels passenden Mogelmoduls müssen die Besitzer eines A1200 auf einen Diskettenmonitor zurückgreifen: Ein solches Prog liest Programmcodes oder Spielstände von Disk bzw. Festplatte in den Speicher, wo man nun etwa mit Hilfe der „Text suchen“ Funktion nach verdächtigen Sätzen wie z.B. „Cheat activated“ oder im Fall eines Röflenspiels nach den Namen der Partymitglieder fahndet. In deren Umgebung wird man nämlich sicher auch zugehörige, als Bytefolge abgelegte Charakterwerte finden und kann sie manipulieren, um den Datenrechner zurückzuschreiben.



Macht Cheats am A500/2000 zum Kinderspiel: das Action Replay



Ein Diskmonitor in Aktion

DIE PRAXIS

Während der Umgang mit einem Mogelmodul ja in dessen Anleitung erklärt wird, übt man am Diskettenmonitor erst mal mit älteren SSI-Rollis, denn bei aktuellen Games sind die Daten oft verschlüsselt – und dann geht ohne fundierte Programmierkenntnisse kaum etwas. So oder so ist vor Beginn der Cheatsuche das Anfertigen einer Sicherheitskopie ratsam, weil im Extremfall der Programmcode zerstört wird.

Falls ein Fremdformat verwendet wird, hilft auch ein Diskmonitor nicht weiter, da die gängigen Modelle nur im Standard-DOS-Format lesen bzw. schreiben können. Dann kannst du es noch auf Glück mit dem Eintippen der unmöglichen Wörter an verschiedenen Stellen versuchen, was aber höchst selten zum Erfolg führen dürfte. Es sei denn, du hast eines dieser in der Szene kursierenden Cheatsuch-Progs, das den Gamecode automatisch nach einer Testabfrage untersucht und so den fraglichen Speicher- bzw. Codebereich eingrenzt. Doch auch diese Möglichkeit ist eher was für Programmierkundige: alle anderen greifen besser zum Telefon, entweder, um per Modem zu einer etablierten Mafioso nach Cheats Ausschau zu halten, oder, um den Herstellern persönlich zu klagen. Und dann gibt's da noch unsere Murwach-Hotline ... (d)

DEMO Galerie

LETHAL DOSE 2

Dieses AGA-Demo sorgte auf der „Hammering '94“ in Ungarn für Furore: Zu Beginn blenden die Boys von Faculty supersanft Gruppenname und Demotitel ein, ehe sich zwei Vektorobjekte umeinander tummeln. Nun tauchen Dotgitter mit den Credits auf, um von einem hübschen Frauenporträt, das fein gespiegelt am Screen kreiselt, abgelöst zu werden. Anschließend braut sich über einer groben Dotlandschaft ein Gewitter zusammen, das sich dann in rhythmisch zur Musik passenden Blitzen entlädt. Jetzt wird die nette Lady von vorhin

schwer durchgeknetet, ehe ein fröhlich auf und ab bouncendes, aber doch irgendwie nebulöses Linienobjekt „Morphing Cindy“ von ihren Qualen erlöst. Klare Bezier-Kurven bringen, wenn auch schlängelnd, wieder Linie ins Spiel, und ein etwas ausgebeulter Würfel rotiert vor einem Dotgitter. Ein Raytracing-Hasi samt Wandergitarre sorgt noch am Screen entlangtipplnd für musikalische Abwechslung, ehe die Schlußgrafik (ein Feuerlöscher nebst Scroller mit allen wichtigen Infos) die „Tödliche Dosis“ beendet.

Die Doppelausgaben liegen hinter uns, und der dazugehörige Sommer ist auch schon wieder fast gelaufen. Egal, denn unsere Demo Galerie läuft bei jeder Witterung, frei nach dem unsterblichen Motto: The Digi-Show must go on!



40KB-TRACKTRO

In edlen Fonts stellen sich die Jungs von Arise und ihre Kumpels von Drinks vor, um dann den Titel ihrer Gemeinschaftsproduktion nicht minder elegant zu präsentieren. Es folgen ein dreifarbiges Dreifach-Dottunnel und ein kleiner Lemming, der in einem bumpenden Ballon scheinbar auf der Stelle tritt. Einen texturierten Würfel später geht's ab in eine Art Spinnwebtunnel, aus dem der Betrachter von Kaleidoskopeffekten befreit wird. Ein kleines Feuerwerk unterlegt nun die Kontaktadressen, bevor die De-

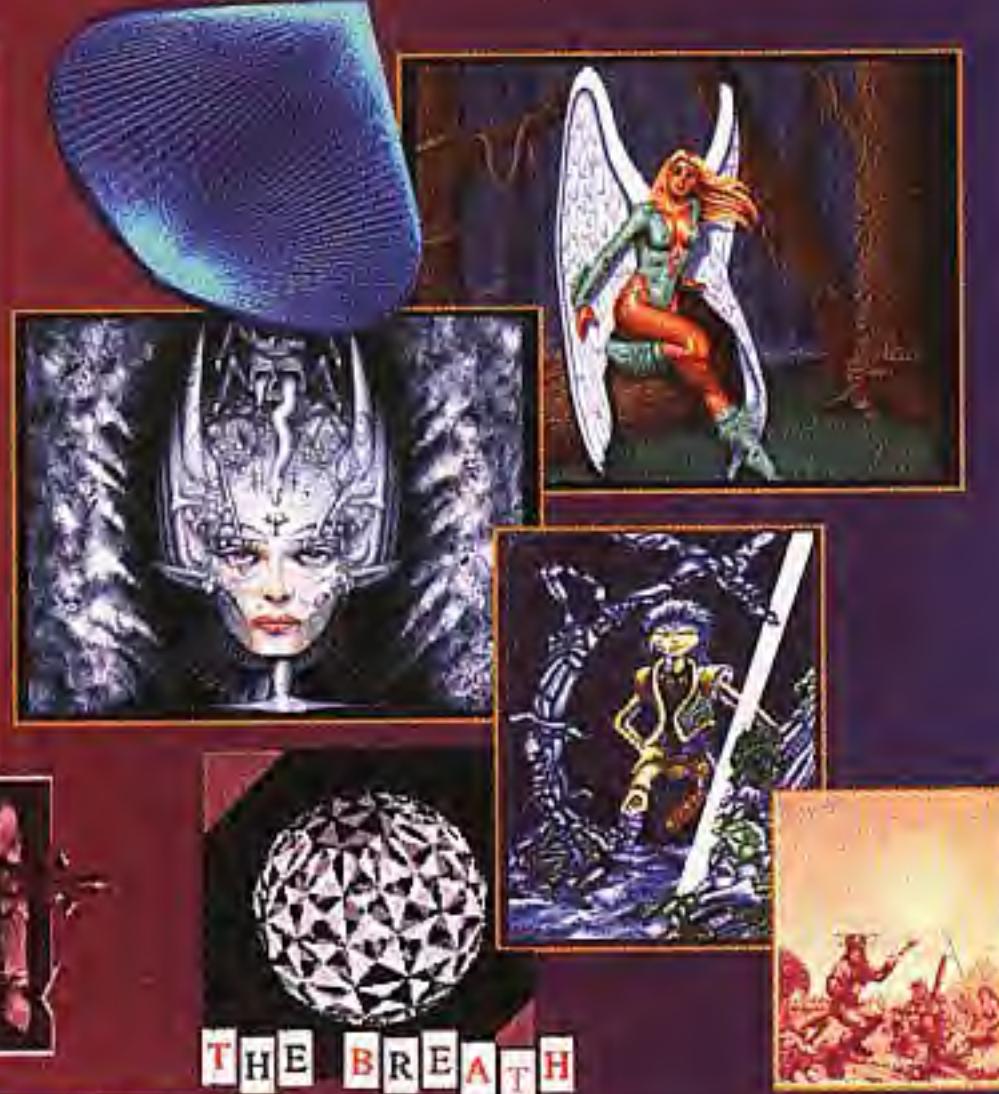
moreise kreuz und quer über eine Dotlandschaft weiterführt – zu einem sich geschmeidig rückelnden Würfel voller Herzchen und Muscheln, einem weiteren Dottunnel und den Grüßen. Fehlen noch die in Kugeln hereinbouncenden Namen der Schöpfer dieses Werks, ehe ein gugebauter Adonis nebst Endscroller den Schlußpunkt bildet. Die fetzige Musik des Komponisten Taron begleitet das gesamte Demo stilgerecht – übrigens läuft das Teil am 1200er etwas anders als auf anderen Rechnern!



BREATH OF THE MUSE

Diese von A bis Z durchgestylte Show von Chryseis & Poseidon wird von einer modifizierten Giger-Grafik eröffnet. Aus dem „Portrait“ wirbelt ein Stück los und verwandelt sich mit lautem Knall in eine geflügelte Fantasy-Schönheit, dann vervielfältigt sich ein Auge und rotiert zugleich zoomend in die Tiefe. Als nächstes verschiebt ein Linienwürfel seine Konturen und wächst zu bedrohlicher Größe, um schließlich von einem asiatischen Krieger verjagt zu werden. Nun dreht sich eine zarte Schnippekkugel in einem Rahmen und wird von einem kleinen Bösewicht abgeschossen; verschlie-

dene Objekte hypnotisieren nach und nach ein Augenpaar, indem sie davor hin- und herpendeln. Ohne Atempause geht's mit Fantasy-Figuren, einem Kreisel mit unglaublich schönem Farbeffekt und einem glücklich über den Screen zoomenden Liebespaar weiter. Jetzt rückt eine rollenspieltaugliche Party an, wird aber bald zugunsten des vor ihr rotierenden Würfels wieder ausgeblendet. Erst ganz zum Schluß erfährt man Demotitel und Gruppennamen in sehenswerten Fonts – wie dieses coole Meisterwerk in Sachen Dramaturgie und Musik überhaupt eine Klasse für sich ist!



THE BREATH

OF
THE MUSE

AND
NODON



BIG TIME SENSUALITY

Die Gruppe Axis ist ja noch relativ jung, also stellt sie sich in ihrem Zweidisketter sicherheitshalber gleich zweimal hintereinander mit Namen vor – und beseitigt mit der Begleitmusik von „Björk“ (von der CD „Debut“) auch gleich jeden Zweifel an der Herkunft des Werktitels. Beim anschließenden Channel-Hopping kommt man in den Genuss einer irre 3D-Landschaft à la Death Valley

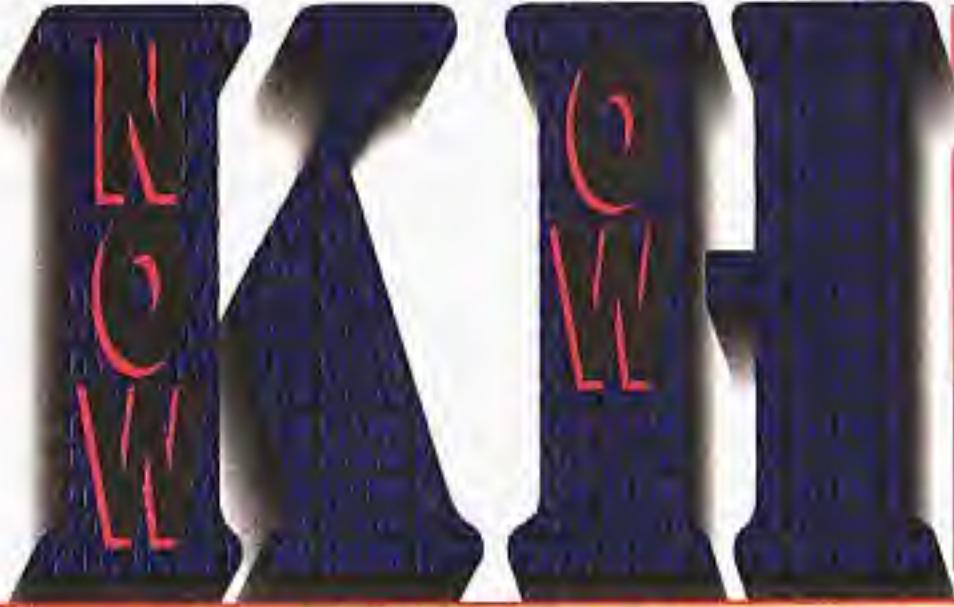
und darf dann im Farbrausch eines feinen AGA-Plasmas schwelgen. Von einer gespiegelten Märchenfee noch ganz verzaubert, wird man mit einer Mailbox-Adresse konfrontiert und kann dann allerlei schöne Grafiken (vor allem hübsche Frauen) bewundern, ehe ein abrupter Musikwechsel zu Jazz den Endscroll mit zahlreichen Informationen einleitet. Wahrlich kein übles Debut!

WIE DANN, WO DEXX, DAS DEXX?

Da die vorgestellten Demos wirklich in keiner Sammlung fehlen dürfen, haben wir hier einmal mehr Preise, Infos und Bezugsadressen aufgelistet. Genießt die Show! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Lethal Dose 2	A1200 + A4000	5,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
40KB-Tracktro	allen Amigas mit 1 MB RAM	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
The Breath Of The Muse	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Big Time Sensuality	A1200 + A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	Nordlicht - Amiga PD-Service Alter Fischersplatz 10, 26506 Norden Tel. + Fax: 04931/167222





INHALT

Gelöst:

Heimdall 2

Karten zu:

Death or Glory
Heimdall 2
Lemmings 2

Tips und Cheats zu:

Apocalypse
Benefactor
Clockwiser
Death or Glory
Disposable Hero
K 240
Starlord
Sternsiedler
Valhalla
Whale's Voyage
World Cup USA '94

Freezer-Adressen zu:

Bundesliga Manager Hattrick
Dracula
Heimdall 2
K 240

Tja, Kinders, Gevatter Winter steht schon fast vor der Tür, und langsam wird's auch noch fußkalt in der ollen Butze! Höchste Zeit also, reichlich Kohle als Polster für die frostige Jahreszeit heranzuschaffen. Nur, woher nehmen und nicht arbeiten? Ist doch eis-zapfenklar – von uns natürlich! Ihr müßt lediglich Euer Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen in Wort und Bild fassen, den ganzen Kram an uns schicken und abwarten, bis wir, nach eingehender Prüfung auf Originalität (hallo, Ihr Abschreiber!) und Aktualität Euer Geschreibsel veröffentlichen. Wenn alles gutgeht, flattert Euch dann ein paar Wochen später ein Scheck über bis zu 300 wärmende Deutschmärker (je nach Aktualität, Umfang und Verarbeitungsfreundlichkeit) in die gute Stube. Und da uns armen geschundenen Redakteuren im Winter die Fingerchen immer recht schnell klamm werden, zaubern Disketten mit längeren Texten im ASCII-Format und Bildchen im IFF-Format ein wohlwollendes Lächeln auf unsere von Arbeit gezeichneten Gesichter.

Also, Leute, ran an den Speck und ab dafür an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Salam, Ihr Freunde der Bits und Bytes! Nachdem nun endlich die lange Durststrecke überstanden ist und es Euch doch sicher schon nach einem ordentlichen Schluck Tips & Tricks gelüstet, machen wir in guter alter Oktoberfest-Tradition gleich mal ein ganzes Faß digitaler Weisheiten auf! Mit anderen Worten: „Ozapft is!“

HILFE!! FRAGEN?!

Wer eiert so spät durch Nacht und Wind? Nein, es ist nicht der Vater mit seinem Kind, sondern ein armer **Fantastic Dizzy**-Fan, der mit seinem kleinen eierköpfigen Helden in einer Burg vor einem Kamin herumsteht. Ihm ist irgendwie klar, daß es hier irgend etwas zu erledigen gibt – nur eben was? Ebenso geht es ihm auf dem Friedhof mit der Grabsteinplatte! Und als ob dies der kniffligen Rätsel nicht schon genug wären, nagt unter seiner Eierschale noch ein weiteres Problem an seinen Nerven: Wo um alles in der Welt befindet sich das „Fallgitter von ZAK“?

Heinz versucht in **Flashback** verzweifelt, mittels Codekarte den glühenden Reaktor abzustellen – bis dato erfolglos! Wer kann ihm möglichst genau erklären, wo und wie er den Supergau zu verhindern hat?

Trotz unserer Lösung zu **Simon the Sorcerer** ist es einem andern Heinz leider noch immer ein Rätsel, wie man der Hexe den Besen abknüpft. Laut unseren Angaben rückt die alte Vettel das hölzerne Fluggerät erst nach einem Duell raus. Nur, wie kann der kleine Simon die große Zaubertante zu eben diesem Zweikampf überreden? Sachdienliche Hinweise nimmt jede Joker-Dienststelle entgegen...

In den **Worlds of Legend** ist im dritten Dungeon eine Abenteurer-

gruppe auf der Suche nach dem dritten Amuletteil planlos umher. Wer geleitet die kampferfahrenen Jungs wieder auf den richtigen Weg?

Die Tücken der antiken Anlage, Level 3 von **Ambermoon**, haben einen weiteren Abenteurer in eine ausweglose Lage gebracht: Michael steht zu Beginn des Levels in einem Raum mit zwei Schaltern. Der linke aktiviert den Teleporter, während der rechte den Zielpunkt des Teleporters zuweist. Nun sollte im Raum links neben der Eingangshalle ein weiterer Teleporter auf dieselbe Weise, also per Schalter, zu aktivieren sein. Abgesehen davon, daß der Teleporter bereits aktiv ist, sind im ganzen Raum keine Schalter zu finden! Nach dieser „Pleite“ trabte Michael also wieder zurück in die Eingangshalle, legte den rechten Schalter um und beamte sich in die große Halle. Nach einigen Kämpfen konnte er dort zwar einen Teleporter ausfindig machen, dieser brachte ihn jedoch wieder in die Eingangshalle zurück. Langer Rede kurzer Sinn: Mehr als diese drei Räumlichkeiten hat Michael trotz diverser Anstrengungen bis dato nicht zu Gesicht bekommen. Wer weiß, wie's weitergeht?

So, jetzt ist es an Euch! Habt Erbarmen mit diesen bedauerns-

werten Geschöpfen, die, von Zweifel und Unwissenheit befallen, in den Kerkern ihrer Hilflosigkeit dahinsitzen, und befreit sie mit einer möglichst ausführlichen und umfangreichen Antwort von ihren Höllenqualen. Neben dem Dank der Erretteten erwartet Euch (bei Veröffentlichung) obendrauf auch noch ein nicht allzu geringer finanzieller Obelix aus Michaels Privatschatulle. Na, ist das ein Angebot? Worauf wartet Ihr also noch? Ran ans Schreibgerät und Antwort geschrieben! Vergeßt jedoch nicht, zusätzlich zu unserer Adresse das Kennwort **Frage** mit auf den Umschlag zu pinseln, denn sonst geht Euer Geschreibsel womöglich in den unergründlichen Dungeons unserer Redaktion für immer verloren!

Und was die armen, in Not geratenen Zocker unter Euch betrifft: Seid frohen Mutes, denn schließlich gibt es ja den guten Onkel Joker! Schreibt uns Eure Problemchen, oder schüttet uns ganz persönlich Euer Megaherzchen aus, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Unser Experte für kleine grüne Qualgeister, Sven Arweiler, erklärt Ulrich anhand seiner selbstgepinselten Karten, wie die putzigen Grünschöpfe aus **Lemmings 2** in den Level „Beach 9“, „Highlands 10“, „Outdoor 4“ sowie „Sports 1“ zu retten sind:

Beach 9

Punkt 1: Sobald der erste Lemming den Boden berührt, wird er zum Roller. Punkt 2: Wenn er Punkt 2 erreicht, muß man schnell reagieren und ihm eine Plattform über das Wasser bauen lassen. Der erste Nachzügler muß dabei wahrscheinlich auch noch mithelfen! Ernennst ihn also, sobald er hinter dem Plattformer-Lemming ankommt, ebenfalls zum Plattformer.

Punkt 3: Nachdem einer der Lemmings bis Punkt 3 zurückgetrotzt ist, wird er dort zum Musiker umfunktioniert. Nun heißt es abwarten, bis alle Lemmings draußen sind und sich am Abhang versammelt haben.

Punkt 4: Von Punkt 4 aus läßt man einen Lemming per Mörser den Schacht X sprengen.

Punkt 5/6: Der Musiker muß lediglich einmal springen, schon sind alle Tänzer von seinem Bann erlöst und tapfern durch den Schacht X zu Punkt 6, von wo aus mittels Bazooka Schacht X2 durch den Eimer gesprengt wird.

Punkt 7: An Punkt 7 muß der erste Lemming, der ankommt, eine Plattform bauen, an Punkt 8 ebenso.

Highlands 10:

Punkt 1: Der dritte Lemming, der die Talsohle passiert, wird genau an Punkt 1 zum Musiker ernannt.

Punkt 2: Ein Lemming sollte durchgekommen sein – dieser wird gleich an Punkt 2 zur Bombe gemacht.

Punkt 3: Hier verpaßt man Mr. Bomben-Lemming einen Luftballon, läßt ihn damit bis

zum kleinen Streifen zerstörbaren Bodens fliegen und wartet auf die Explosion – nun sollte eine kleine Ecke Boden fehlen.

Punkt 4: Den an Punkt 4 stehenden Lemming lassen wir, so daß er weitertapsen kann, einmal springen und funktionieren ihn sodann zum Felskletterer um. An Punkt 3 wird er per Springer an die Wand befördert.

Punkt 5: Sobald er die Stelle erreicht hat, an der ein Stück in der Wand fehlt, lassen wir ihn einmal mit dem Mörser reinballern – diese Wand dürfte somit kein Problem mehr darstellen. Der von der Explosion zurückgeworfene Lemming sollte wieder genau in dem eben gesprengten Durchgang landen. Sobald er dort wieder auf den Beinchen ist und weiterläuft, verpassen wir ihm eine Slider-Ausbildung, wodurch er sich wunderbar die Kante kurz vor Punkt 6 runterhangeln kann.

Punkt 6: Hier muß der Lemming einmal springen, damit er sich noch nicht in Richtung Ziel hängelt.

Punkt 7: Hier sollte der tapfere Grünling noch schnell eine Plattform über das Wasser bauen, bevor er getrost ins Ziel trotzen darf.

Punkt 8: Nun die Tanz-Lemminge per Sprung des Musikers erlösen, und schon können sie an Punkt 3 vorbei über die Plattform ins Ziel traben.

Outdoor 4:

Punkt 1: Den ersten Lemming machen wir, nachdem er ins Wasser gefallen ist, zum Kajakfahrer.

Punkt 2: Der direkt darauffolgende Lemming wird an Punkt 2 zum Musiker und hält somit die anderen auf.

Punkt 3: Sobald unser Kajaker hier angekommen ist, schießt er von dort aus zwei Pfeile an die Kante des gegenüberliegenden Ufers.

Punkt 4/5: Ein Lemming soll-

te an Punkt 4 stehen. Wir lassen ihn springen und erteilen ihm an Punkt 5 die Aufgabe, eine Kleberbrücke zu bauen. Punkt 6: Unser Musikus darf jetzt einen Pfeil nach links schießen, um die Tanz-Lemminge zu erlösen.

Punkt 7: Der Kleberbrückenbauer muß an Punkt 7 noch ein Seil zum rechten Ufer schießen, und schon ist's geschafft.

Sports 1:

Punkt 1: Die Lemmings vom Start aus einfach lostapsen lassen. Sie erreichen über zwei Trampolins und einen Dampfstrahl eine Plattform, von der aus per Flammenwerfer der Weg nach rechts durch ein Rohr freigemacht wird.

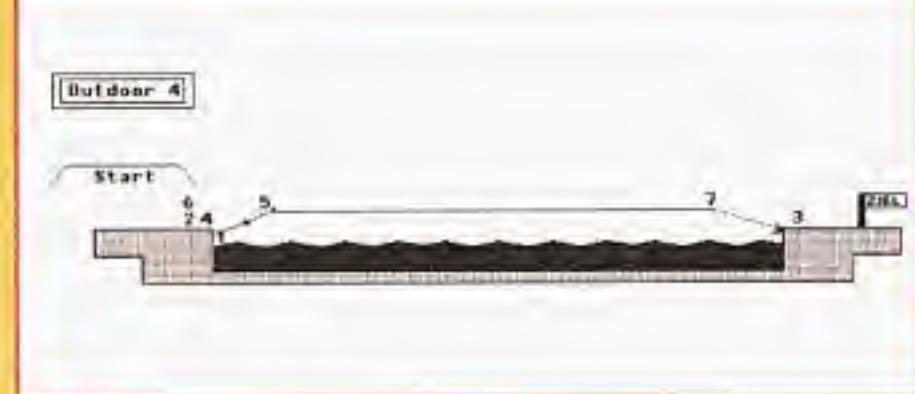
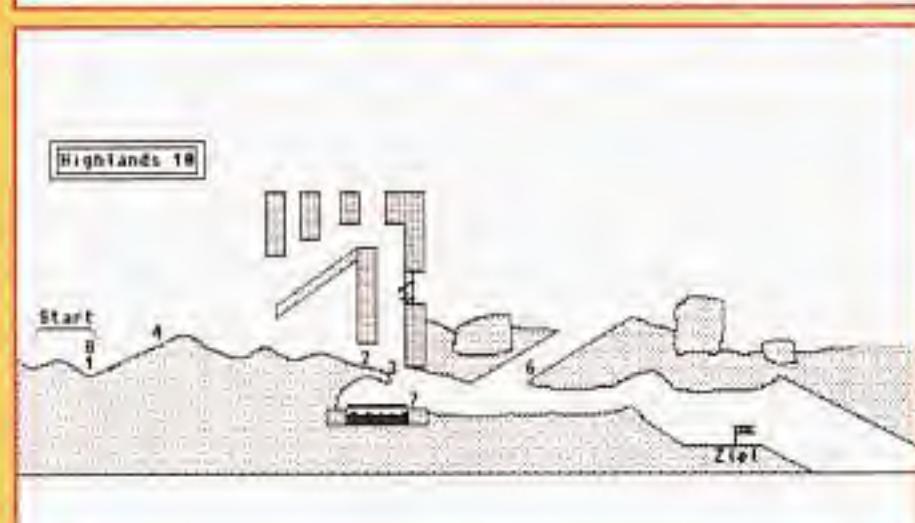
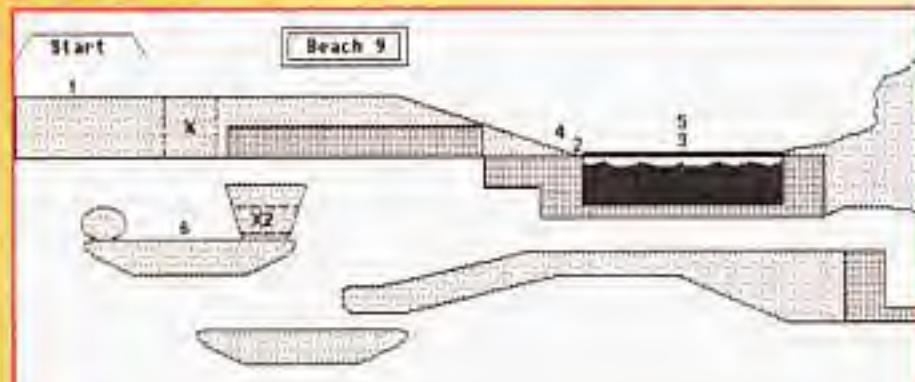
Punkt 2: Ein Trampolin und einen Dampfstrahl später befinden sie sich auf einer weiteren Plattform zwischen zwei Rohren. Von hier aus müssen die Jungs nach unten

weiter – also sprengen! Punkt 3: Über fünf Dampfsträhle und ein Trampolin geht's weiter zur nächsten Plattform. Von dort aus weiter nach links, wo noch zwei Röhren per Flammenwerfer beseitigt werden müssen, bevor es per Dampfstrahl Richtung Ziel geht.

Abschlachten leichtgemacht für jedermann! Benny Scheerer zeigt, wie man in der 19. Mission von **Cannon-Fodder** seine Männer zu Ruhm und Ehre führt.

Stoßt in einer Blitzaktion nach Nordosten vor, bis der feindliche Jeep knapp am oberen Bildschirmrand zu sehen ist. Erledigt ihn nun mit einem gezielten Bazookaschuß und flüchtet Euch so schnell wie möglich in den Schatten des nordwestlich gelegenen Gebäudes. Dort heißt es abwarten, bis der feindli-

KARTEN LEMMINGS 2



che Helikopter gelandet ist (kann mitunter etwas dauern!). Nachdem er aufgesetzt hat, schickt Ihr ihn mittels Bazooka in die ewigen Jagdgründe und postiert anschließend zwei Eurer Männer in den vor dem Gebäude befindlichen weißen Kreis. Arbeitet Euch mit dem Rest der Truppe zur Mauer im Südwesten vor und positioniert einen weiteren Soldaten in den vor der Mauer aufgezeichneten weißen Kreis. Jetzt müßt Ihr nur noch nach Osten zum letzten weißen Kreis marschieren und alle Männer auf diesem abstellen. Sobald der Kampfheli gelandet ist, steigt Ihr hinein und erledigt den Rest aus der Luft. Übrigens: Nehmt Euren Soldaten sämtliche Granaten und Raketen ab – man weiß nämlich nie, was die Jungs mit den schönen Kriegsspielsachen so anstellen!

Für Weltraumabenteurer, die in **Whale's Voyage** Probleme mit dem Auftrag am Sky Boulevard haben, hat René Zenker alle nötigen Handlungen stichpunktartig aufgelistet. Wer seine Anweisungen in dieser Reihenfolge befolgt, sollte sicher ans Ziel gelangen:

1. Auf den Sky Boulevard beamen.
2. Mit Egerson sprechen, ihn hypnotisieren oder einschüchtern und den von ihm verlangten Gegenstand übergeben.
3. Mit Wellsgolf sprechen.
4. Das blaue Formular besorgen, indem man zwischen den Beamten im Norden und im Süden der Stadt hin- und herpendelt und die farbigen Formulare tauscht. Wellsgolf das blaue Formular geben.
5. Wellsgolf 10.000 bzw. 7.000 Credits (nach Hypnose) übergeben.
6. Die Wache kontaktieren.
7. Die Falle in der Kreuzung aufstellen.
8. Im Nordosten der Stadt den Sicherungskasten manipulieren und somit das Licht abdrehen.
9. Zurück zur Wache (oder dem, was von ihr übrig ist).
10. Computer manipulieren.
11. Beamen.

LÖSUNG HEIMDALL 2

Oberfiesling Loki treibt, unterstützt von seinen Harkrat-Kriegern, schon wieder sein Unwesen auf Yggdrasil. Höchste Zeit also für Markus Albanese alias Heimdall, dem Plündern und Morden des dunklen Gottes ein jähes Ende zu bereiten! So leset und staunet denn...

Bevor Ihr Euch mit Euren gehörnten Helden ins Getümmel stürzt, solltet Ihr folgende allgemeine Hinweise beachten: Als Spielsprache ist Englisch unbedingt zu empfehlen, da in der deutschen Sprachausgabe einige für das Spiel wichtige Gesprächspassagen fehlen. Des Weiteren ist es ratsam, regelmäßig zwischen den beiden Spielfiguren hin und her zu wechseln, um eine gleichmäßige Verteilung der Erfahrungspunkte und somit auch der Kampfgewandtheit zu garantieren. Dabei ist allerdings daran zu denken, der aktivierten Person immer die beste Rüstung sowie Waffe anzulegen. Es lohnt sich übrigens, gefundene Zaubersprüche aufzuschreiben – sie können später in einem Shop verkauft werden. Apropos Shop: Die einzige kaufenswerten Gegenstände sind: Essen, Potions (Zauber- und Stärketränke) und evtl. eine Handaxt. Außerdem wird vorausgesetzt, daß Ihr alle herumliegende Utensilien einsammelt – darin werden in dieser Lösung auch nur die wichtigen Gegenstände erwähnt. Gleichermaßen gilt für Gegner: Nur wenn ein Angreifer unbedingt getötet werden muß, wird im folgenden Text darauf hingewiesen. Die nicht erwähnten Kontrahenten können auch kampflos umgangen werden, was jedoch dem Erfahrungspunkte-Kontostand nicht unbedingt zuträglich ist! Als letztes sei noch eine kleine Grundregel vermerkt: Wenn möglich, erst reden, dann, falls erforderlich, kämpfen!

Zu Beginn Eurer Reise befindet Ihr Euch in der „Hall of Worlds“. Sammelt hier erst mal alles herumliegende Zeug ein und schlendert gemütlich durch das aktivierte Tor nach Midgard (vergeßt nicht, Euer Schwert und Eure Fernwaffe zu aktivieren). Dort seht Ihr zwei Steine. Auf dem linken steht „Hit him!“, auf dem rechten „Hit me!“. Wenn Ihr mit einer Fernwaffe den rechten „Hit me!“-Stein bewerft, erscheint ein Harkrat-Krieger; trifft Ihr hingegen den linken „Hit him!“-Stein, materialisiert sich eine Brücke. Nachdem Ihr sie überquert habt, erspäht Ihr eine weitere, die von einem Wächter bewacht wird. Da Euch dieser pflichtbewußte Wachmann nicht vorbeilassen will, traut Ihr zum unteren Bildrand und springt von der Klippe vor die darunterliegenden Höhle. Im Inneren des Steingewölbes wartet Euch eine kleine Geschicklichkeitssequenz, die allerdings mit etwas Übung keine Probleme bereiten sollte. Nach Bewältigung dieser Aufgabe findet Ihr Euch in „Ruriks Village“ wieder. Im rechten Lagerhaus stoßt Ihr auf einige nützliche Dinge, darunter auch, in einer Kiste im hinteren Teil des Hauses versteckt, einen Armreif. Der Weg zwischen den beiden Lagerhäusern führt zu einem Shop; nach links geht's zu Ruric. Von ihm erfahrt Ihr, daß sich das Dorf mit „Eadrics Village“ im Krieg befindet.

Also auf nach „Eadrics Village“. Dort latscht Ihr zur Bar und weiter bis zu Eadrics Haus. Betretet das Gebäude und räumt es komplett aus (das Geld in den Kisten nicht vergessen). Überreicht Eadric anschließend den Armreif – da der Krieg zwischen den beiden Dörfern auf einem Mißverständnis beruht, unterbreitet Eadric Euch daraufhin ein Friedensangebot, welches Ihr Ruric übermitteln sollt. Nachdem dieser die Botschaft gelesen hat, stellt er Euch einen Passierschein für „Kings Castle“ aus, Verläßt nun das in Frieden lebende Dorf und begebt Euch zur Fishermans Hut, wo Ihr flugs den Fischer aus dem Schrank läßt und dafür von ihm neben wichtigen Infos Thors Hammer erhalten. Weiter geht's zu „Lokis Shrine“. Hier läßt sich eine Runenrolle einsacken, wenn Ihr am Wasserbecken Feuer drückt. Das Tor mit den blauen Blitzen ist übrigens nur für Männer, das mit den roten ausschließlich für Frauen. Oben angekommen, ist Vorsicht angeraten, denn im nächsten Raum werdet Ihr von einem Harkrat mit Pfeil & Bogen unter Beschluß genommen. Einen Raum weiter müßt Ihr eine Etage tiefer springen (um wieder hochzukommen, nehmt Ihr den Aufzug rechts oben in der Ecke). Dort befindet sich ein rotierender Stachelkreis. Den Gegenstand in seiner Mitte erreicht Ihr nur, wenn Ihr in den Kreis tretet, sobald die Stacheln den tiefsten Punkt erreicht haben. Wird danach der Schalter in der Wand gedrückt, erscheint im Kreis ein neuer Gegenstand. Wiederholt diese Aktion, bis Ihr alle Gegenstände herausgeholt habt. Wählt nun die Sigil Blade als aktive Waffe aus und wandert weiter bis zum Altar. Befreit dort die Tochter des Fischers, Ihr erhaltet als Dank den „Utgard 1-Talisman“. Mit dem ersten Amulettstück in der Tasche geht's zum „Kings Castle“. Dem Türsteher haltet Ihr den Passierschein unter die Nase, traut schnurstracks in die Küche und wendet Euch dort an die Köchin – sie erklärt sich bereit, einen Geheimgang zu entriegeln. Während die alte Schabracke sich anschickt, Ihr Versprechen einzuhalten, spaziert Ihr gemütlich in den Garten und zum König (Vorsicht! Der Wein ist, ebenso wie der vor Eadrics Haus, vergiftet!). Danach stellt Ihr Euch vor das große Wandgemälde des Königs (Eingang zum Geheimgang) und drückt den Feuerknopf des Joysticks. Auf der anderen Seite des Ganges befindet sich das Schlafgemach des Herrschers. Postiert Euch gleich mal am rechten Bettpfosten und betätigt erneut die

LÖSUNG

HEIMDALL 2

Feuertaste – es öffnet sich ein Geheimfach. Reißt Euch den darin enthaltenen Ring unter den Nagel und vermacht ihn dem Verlieswächter, der Euch daraufhin passieren lässt. Im dunklen Verlies meuchelt Ihr schnell mal einen Hakrat, um vom dort eingekerkerten Bruder des Königs eine Nachricht zu erhalten (Vorsicht! Auf keinen Fall durch die zweite Tür gehen!). Mit diesem Schrieb geht's zurück zum Herrn König. Nachdem dieser die Nachricht gelesen und seinen Berater zum Teufel gejagt hat, eilt Ihr die Treppe hoch in den Raum, den Ihr bisher nicht betreten konntet. Dort müsst Ihr in jedes der drei Löcher eine Fernwaffe abfeuern und ganz nebenbei den Flammen ausweichen. Sobald Ihr dies geschafft habt, ist der Weg zum nächsten Raum frei. Tretet ein und stellt Euch links neben der Statue auf den Schalter im Boden – ein weiterer Teil des gesuchten Talismans ist Euer.

Zurück in der „Hall of Worlds“, springt Ihr durch das erste Utgard-Tor. Vor der Burg liegen ein paar Leute, von denen einer noch nicht ganz tot ist. Der Schwerverletzte stirbt allerdings auch recht bald und lädt Euch ein, ihn in die Halbwelt zu begleiten. Um die Reise anzutreten, müsst Ihr ein Bild zurücklaufen und einen Pfeil in den Feuerkreis schießen. Sobald die Rune zu blinken an-

fängt und sich der Screen verdunkelt, seid Ihr in der Halbwelt. Hier könnt Ihr ein recht informatives Schwätzchen mit dem Frischverstorbenen halten. Wollt Ihr die Halbwelt wieder verlassen, so müsst Ihr einen weiteren Pfeil in den Feuerkreis schießen. Zurück in der „normalen“ Welt, knöpft Ihr dem Verblichenen seine Rüstung ab und legt sie an. Nun könnt Ihr ins Schloß traben und mit dem König palavern. Der Herrscher übergibt Euch eine Nachricht an das andere Dorf. Eilt damit durch die Küche ins obere Stockwerk, wo Ihr einen Ring findet und ein bißchen „shoppen“ gehen könnt. Macht Euch anschließend auf die Socken, eilt zur „Giant Isle“, und füllt am halbgefrorenen Brunnen Eure leere Flasche auf. Das Wasser schüttet Ihr im Raum davor in den Lavabrunnen und marschiert über die entstandene Eisbrücke. Im nächsten Raum springt Ihr mutig über das Loch und eilt weiter zum Monstergenerator. Wie der Name schon sagt, generiert diese Maschine am laufenden Band Monster – eine gute Gelegenheit, viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Um den Monstergenerator zu zerstören, müsst Ihr den Ring in das Flammenei werfen. Dort in der Nähe findet sich auch der „Utgard 2-Talisman“.

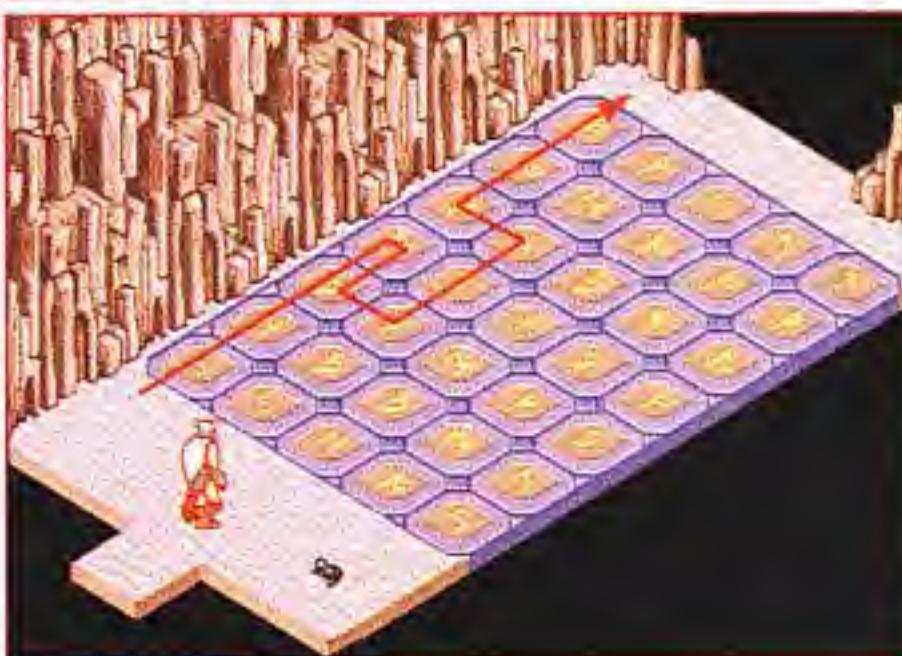
Segelt nun zum „Giant HQ“, weicht geschickt der Lava aus,

und krallt Euch den „Her Keryn-Talisman“ vom Schreibtisch. Lauft mit dem Kleinod in der Tasche zurück zur „Hall of Worlds“ und schreitet durch das „Utgard 2 - Tor“. Auf der „Lost Clan Isle“ werdet Ihr kommentarlos eingesperrt. Die Ratte befreit Euch allerdings aus Eurer mißlichen Lage, wenn Ihr sie mit dem Brot aus der Zelle füttert. Freien Fußes tippt Ihr sofort zum König und überreicht ihm die Nachricht. Er händigt Euch im Gegenzug einen Antwortbrief aus und öffnet das Tor zum „Ro Geld“, wo Ihr dem Skelett das zweite Stück des gesuchten Talismans abnehmen könnt. Um an den Flammen im Raum hinter dem König vorbeizukommen, müsst Ihr Euch mit einem „Schutz vor Feuer“-Spruch belegen. Wandert dann über die „Hall of Worlds“ zurück zur „Dwarven Isle“ (Utgard 1) und übergebt das Antwortschreiben dem dortigen Herrscher. Dieser vermacht Euch daraufhin den Talisman, der das Tor zur „Halle der Welten“ von „Kelaryn“ öffnet. Euer nächster Trip geht nach „Her Keryn“. Dort entdeckt Ihr auf „Druids Grove“ den „Niflheim-Talisman“ und führt überdies eine interessante Unterredung mit dem Gott Ander und seinem Hohepriester Kariel. Danach segelt Ihr zum Dorf. Welchen Weg Ihr hier durch das Runenfeld nehmen müsst, zeigt Euch unsere Grafik. Im darauffolgenden Raum müsst Ihr jedem Steinkopf einen Pfeil in den Rachen schießen, um den dritten Teil des gesuchten Talismans zu erhalten.

Macht Euch jetzt auf die

Socken ins „Village“. Den ersten Dakta-Wächter dürft Ihr auf keinen Fall angreifen. Schleicht Euch statt dessen in die Schmiede und killt den dortigen Aufseher. Die Sklaven schenken Euch als Dank die Os-Blade, eine Waffe, die Ihr gleich im Gasthaus ausprobieren könnt, indem Ihr dort eine Dakta meuchelt. Eure nächsten beiden Opfer findet Ihr im Haus neben dem Shop: den Daktakommandanten und einen Priester. Habt Ihr sie über den Jordan geschickt, schippert Ihr ins „Dakta HQ“ und geht an einem Shop vorbei gleich ins nächste Gebäude. Dort gilt es, ins Loch zu springen und, ohne von der Stachelkugel erwischt zu werden, in der Nische den Schalter zu betätigen. Danach könnt Ihr die Treppe hochsteigen und im linken Raum die Kisten von jeglichem Geld befreien (Vorsicht vor der Schlange im Goldhaufen). Oben hinter einer Karte verbirgt sich ein Geheimgang. Sobald Ihr ihn betretet, müsst Ihr zuerst gegen Euer Spiegelbild und schließlich auch noch gegen einen Priester kämpfen. Der Priester hinterläßt nach seinem Ableben den „Tal Keryn-Talisman“.

In „Tal Keryn“ angekommen, heißt es, die sechs Prüfungen der Götter zu bestehen – nur so erhält man deren heilige Symbole. In Jaroks Kammer (Gott der Schwachen) müsst Ihr per Fernwaffe zuerst Jarok und dann Loki besiegen. In Mirins Kammer ist es nötig, Eure beiden Helden sterben zu lassen (stellt Euch dazu nahe an Mirins Statue). Nehmt aus der Halbwelt die Osk-Axt (als Waffe aktivieren), die Krone



Hier die Samen ansäen

Busch

Busch mit den richtigen Samen

FREEZER ECHE

Bundesliga Manager Hattrick: Wie man durch Aktienkäufe zu Geld kommt, verraten die folgenden Adressen:

Volksauto C76023

Oppel C7607D

Baier AG C760D7

Stahl KG C760D7

BBV C7618B

S 2000 C761E5

KRON Vz. C7623F

Bluepeace C76299

Saarkohle C762F3

Plebs Bank C7634D

KRON C763A7

AES C76401

Heimdall 2: Aus den Ummengen herausknobelbarer Adressen haben wir die wichtigsten acht für Euch ausgewählt:

Energie: C13062

Runensagen (Magie): C13064

Stärke: C13066

Angriffsgeschick: C13069

Vorrat an gewählter Wurfwaffe: C12F27

Goldstücke: C12F69

Hähnchen: C125C7

Kleiner Laib Brot: C12B07

K 240: Wer siedeln will und sich noch dazu der dauernden Übergriffe feindlicher Kolonialherren erwehren muß, braucht vor allem jede Menge Zaster. Mit Adresse C368D7 alles kein Problem!

Dracula: Sollte Euch mal der rote Lebenssaft ausgehen, verhilft Euch Adresse C0A719 zu einem neuen Dasein. Wenn die alberne Sargtreterei zu langweilig wird, der kann die restlichen Vampir-Behausungen auch per Adresse C0A5A7 entfernen.

Als digitale Pfadfinder betätigten sich diesmal Thomas A. Bezirgiannidis, Ronny Matkowitz und Jens Jung.

und das heilige Symbol mit. In Siris Kammer (Göttin der Gerechtigkeit) setzt Ihr dem Steinkopf die Krone auf. Mirins Gericht sollte Euch, da Ihr Euch ja vorbildlich benommen habt, nichts anhaben können. In Ketars Kammer (Gott der Lüfte) gilt es, sich mit Hilfe der Unwetter so zu beamen, daß alle Gegenstände (Ketars Helm, Rüstung, Spiegelschild, Runenrolle, Tränke, heiliges Symbol) eingesammelt werden können. Sobald Ihr alles außer dem heiligen Symbol und den Tränken habt, müßt Ihr Ketars Helm im Fenster für Fernwaffen aktivieren – nur so ist es möglich, über die Brücke zu Ketars Symbol zu kommen. In Myras Kammer (Göttin des Lichts) wird von Euch verlangt, über einen Abgrund zu laufen. Folgt dem linken Pfeil, tretet nur auf die Steine, die vor Euch auftauchen, und bleibt nicht zu lange auf einem Stein stehen. In Anders Kammer (Gott der Natur) müßt Ihr aus drei Samensorten eine Pflanze ohne negative Eigenschaften züchten. Welche Samen von welchen Pflanzen zu nehmen sind, zeigt Euch unsere Grafik (S. 56).

Jetzt, da Ihr im Besitz aller heiligen Symbole seid, könnt Ihr vor die Ratskammer treten und dort alle Symbole ablegen. Reflektiert in der Ratskammer mit dem Spiegelschild das Licht, um endlich auch das letzte Amulettstück zu erhalten. Trabt im Anschluß daran nochmals auf ein Schwätzchen zu Ander. Er überläßt Euch sein Symbol ein zweites Mal mit dem Auftrag, es zu Kariel in „Her Keryn“ zu bringen. Wieder in „Her Keryn“, über-

gebt Ihr Kariel („Druids Grove“) das heilige Symbol. Er öffnet Euch dafür ein Tor zu einem weiteren Teil der Insel. Von dort aus geht's dann per „Schildkrötentaxi“ zu einer kleineren Insel, auf welcher Ihr einen neuen Gefährten findet. Mit Verstärkung könnt Ihr Euch nun nach Niflheim wagen. Das Firesprite bringt Euch sicher über die Lava. Sammelt, bevor Ihr den Niflheimturm betretet, die Drachenzähne ein. Im Turm latscht Ihr über Stege und Lava schließlich die Treppe hoch. Oben angekommen, stopft Ihr den Steinköpfen mit einer Fernwaffe die Mäuler und könnt somit ohne „Lavadusche“ durch die Tür. Nachdem Ihr Euch durch die nächsten Räume gemetzelt habt, steht Ihr vor Hela, der Herrin von Niflheim. Rechts neben ihrem Thron befindet sich eine Geheimtür, über die Ihr in ein kleines Zimmer gelangt. Legt hier die Drachenzähne in die Kreise (sind die Zähne richtig im Kreis plaziert, blinken diese) und läßt Euch vom „Anarchiepentagramm“ wegbeamten. Wieder materialisiert, entdeckt Ihr ein Drachenauge, welches wunderbar in den steinernen Drachenkopf paßt. Um auf Loki zu treffen, müßt Ihr nur noch ein paar Bilder weiterlaufen. Leider hat sich der Oberfiesling mit Ashok verbündet, und so ist es unvermeidbar, daß Ihr, Eures Amulets beraubt, zu Baldur gesperrt werdet. Dieser händigt Euch allerdings den „Sho Keryn Talisman“ aus, und Ihr werdet von Ander wieder zur „Hall of Worlds“ gebracht. In „Sho Keryn“ befindet sich rechts in der Wand eine Ge-

heimtür (das Mauerwerk ist dort etwas heller). Ein paar Räume weiter steht Ihr vor einem Feld mit zwei verschiedenenartigen Zeichen, die abwechselnd auftauchen und wieder verschwinden. Die orangefarbenen Symbole versetzen Euch zum Anfang des Feldes zurück, die violetten verletzen Euch – na, dann mal viel Glück! Ist das Feld heil überstanden, treffen unsere Helden auf ihre Ebenbilder in Stein. Die Räume hinter den Steinstatuen können nur von den jeweils dargestellten Spielfiguren betreten werden. Dort treffen unsere beiden Krieger, wie schon zu erwarten, auf ihre Spiegelbilder. Legt die „falschen Fuzziger“ um (Os Blade benutzen) und schreitet durch das Tor. Tippt nun nach links und teleportiert Euch durch die Kreise bis zum anderen Ende. Hier müßt Ihr nicht nur Euch, sondern auch Euren Schatten sicher durch das Feld bringen.

Erklärung der Zeichen:

Männchen = Beamen

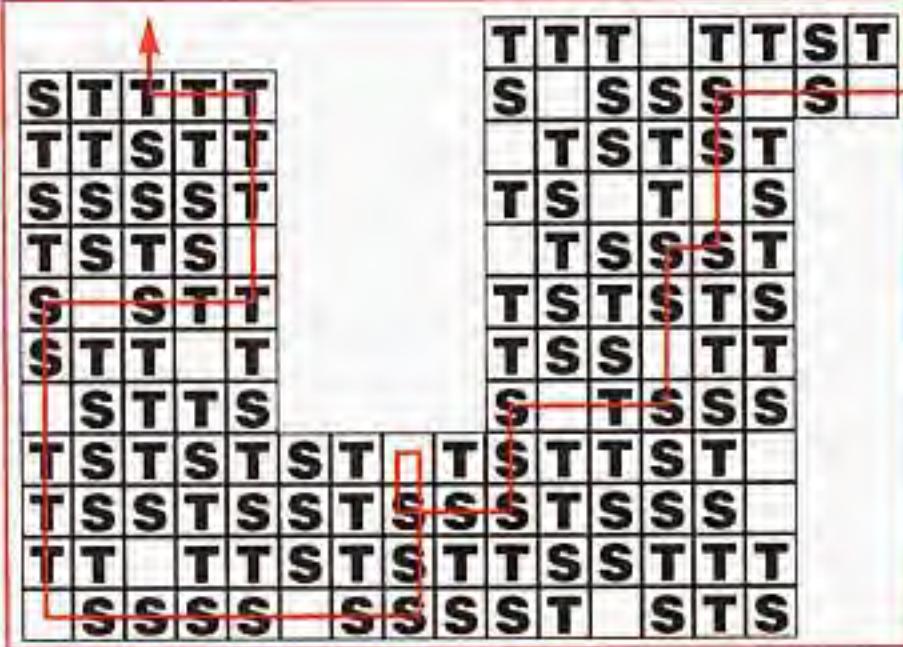
Spinne = Vergiftung

Blitz = Verletzung

Totenkopf = Tod

Mit ein paar Teleporteraktionen sollte es kein Problem sein, beide sicher auf die andere Seite zu bringen. Dort könnt Ihr Euch das vermisste Amulett nur schnappen, wenn Ihr keine Fernwaffe aktiviert habt. Mit dem tödlichen Talisman in der Tasche geht's zurück durch das Feld und weiter in einen Raum mit einer Brücke. Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr alle Seile durchschlagen. Auf der gegenüberliegenden Seite angekommen, wird das Amulett im Fenster für Wurfwaffen aktiviert, denn im nächsten Bild erwartet Euch schon der Endfight.

Tretet nun also gut vorbereitet Euren Erzfeinden entgegen. Ashok wird Euch sofort angreifen – schleudert ihm als Abwehr das Amulett entgegen. Sobald Ihr ihn versteinert habt, verfolgt Ihr Loki in die „Hall Auf Worts“ und beraubt ihn dort seiner Balkenenergie. Das war's!



CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wer den Abspann von **Disposable Hero** gesehen hat, dem ist endlich klar, warum die Jungs von Gremlin ihrem neuesten Ballerknaller diesen Titel verpaßt haben! Da wegen des ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrades jedoch bislang noch nicht allzu viele Wegwerfhelden das Ende des letzten Levels erlebt haben dürften, verrät Euch Ingo Eu-pariputi, wie Ihr Euren Einmal-Einzelkämpfer unbeschadet und bequem durch die Scharen von wildgewordenen Bestien schwindeln könnt: Wählt im Option-Screen den „Arcade“-Modus an und stellt die Lautstärke der Soundeffekte auf Null. Wechselt dann zu den Highscores, haltet die rechte Taste Eures Mausgetters nieder und gebt EUPHORIA ein. Quittiert Eure Eingabe mittels RETURN-Taste, klickt Euch zurück in den Option-Screen und staunt mittelgroße Bauklötze! Denn direkt unter den bereits bekannten Optionen prangt nun ein Menüpunkt namens „Configurations“. Über die darin enthaltenen Funktionen läßt sich der hammerharte Actiontrip in einen entspannenden Spaziergang verwandeln! Viel Spaß und gut Holz...

Sebastian Roos, einer unserer treuesten Dauertieferanten, hat in einem handfesten Anfall von Knobelmania Rasputins neueste Steinerei **Clockwiser** durchgezockt und für Euch sämtliche Levelcodes notiert:

02 QWERTYUI
03 HOTSSSSS
04 MONINANU
05 KREZUWEE
06 STALIOPA
07 ZWEETSOK
08 LAARSMIO
09 PORFEDIE
10 DERFGENO
11 IELBEDI

12 BRABEKIL
13 PLUISJES
14 ATSEWENT
15 CHACHOLI
16 PIROWARF
17 JILSAPOI
18 DRILBILL
19 FLOSEPIL
20 BLUBSALF
21 MEGABYTE
22 YABADABA
23 KRAKAMIK
24 KIKASTIK
25 OKIDOKIH
26 HATSEKIE
27 OSSEFROS
28 GRATGOPL
29 HUIPERTU
30 OLKEPOLK
31 HATSJIEH
32 GRUMPIER
33 AIAKKIJA
34 BRUIMBIE
35 KWEZELTA
36 GRINOLDE
37 RHINBOLD
38 HUIFREZI
39 OEPSADAI
40 PEAHSOUP
41 HASHNIPO
42 AKIRAJAN
43 BEBIBOLK
44 SPRITSOR
45 FLUIMPIE
46 GNEZOLIP
47 PILIPOLT
48 POLKAZAR
49 SNOZALAF
50 PRETOVYT
51 BLAARZAK
52 KWEENIET
53 WALDRILK

54 CHRIETIT
55 SLISTOPI
56 DRUIPIDO
57 PLOGHOIK
58 GROEZELT
59 REMMELGK
60 KROKKULN
61 ALLEMAFP
62 KIKELSTO
63 PARAZAKS
64 BIBOBATS
65 PEPODROL
66 HATSIKOO
67 PERIDORO
68 ADROPORI
69 RUISLIBS
70 FIDDELEH
71 FOFOFOFO
72 PIELEMOS
73 BIBELEBO
74 BELLEBEE
75 FIDELDOM
76 ZWAZZAZZ
77 BRAZMRAZ
78 FLOBBEDO
79 DIDELDEE
80 MALLABOO
81 JITNEFOO
82 SNITNEDO
83 RUDOBORO
84 ROLIBELI
85 REFKELEN
86 ZEBEDEBO
87 BOODJING
88 KRIKEPIK
89 DIDODEDO
90 SCHEBEDO
91 NITNEJOO
92 FITNEDOB
93 LAUWMAUW
94 VUUAAUMK
95 VOELBOEL
96 DUBBELUP
97 DRIBELDI
98 DROLZWAK
99 KWAKSLAB
100 FLABDRAB

Und weil unser Sebastian gerade mal so schön dabei war, hat er auch gleich noch alle Levels von **Sternsiedler** hinter sich gebracht. Achtet bitte bei der Eingabe der Codes auf Groß- und Kleinschreibung!

Genesis
Delta
Marvin
Nomad
Veega
Carbonunit
Intrepid
Potemkin
Surak
Xenomorph
Nonstromo
Hal
Finalfrontier
Prometheus
Aliens
Logic
Arthurdent
Donnergurgler
Deepthought
Skolarier
Broomalien
Bucketwal
Rethinax
Kontinuum
Kahn
Docsavage
Buck Rogers
Tantalus
Paradoxon
Dilithium
Trilithium
Data
Spock
Corbomite
Armageddon
Zaphod
Warpfaktor
Tribbles
Parsec
Kalikams
Sybok
Starfleet
Pandimensional
Atoz
Cage
Yesterdays
Son
Symbiosis
Mindbenders
UssEnterprise

Zu allem codemäßigen Überfluss steuert Überzocker Sebastian Roos auch noch die Levelcodes zum Sprachadventure **Valhalla** bei:

Level 2 (SANCTUARY):
LOPFGW
Level 3 (THE CHAPEL):
UHGWIL
Level 4 (THE TOWER): AB-HEFT

Da Michael Steins hier zum Wohle der übrigen Tüftel-Nation alle Levelcodes zum lemmingoiden Suchtspielchen **Benefactor** preisgibt, hat er sich den Titel „Wohltäter“ zweifelsohne redlich verdient!

Underworld:

3MQLMP5PQT
3MQL4PSNQR
3NQL2Q4JC4
3NQLGQQQLGQ
3NQLMQ5PQ5
3NQL4QSNQS
3MQL3PSNKR
3MQLKP5P4T
3MQLQPQLQP

Tombs of Egypt:

3MQLSP4JQN
3NQL3QSNKS
3NQLKQ5P45
3NQLQQQLQQ
3NQLSQ4JQ4
MMQP2P4NCN
MMQPGPQPGP
MMQPMP5TQT
MMQP4PSRQR

The Treetop Rescue:

MNQP2Q4NC4
MNQPGQQPGQ
MNQPMQ5TQ5
MNQP4QSRQS
MMQP3PSRKR
MMQPKP5T4T
MMQPQPQPQP
MMQPSP4NQN
MNQP3QSRKS
MNQPKQ5T45

Stones and Bones:

MNQPQQQPQQ
MNQPSQ4NQ4
3MQJCNQJCN
3MQJ2NSLGP
3MQJKNWPQT
3MQJM5NQR
3NQJC4QJC4

3NQJ24SLGQ

3NQJK4WPQ5

3NQJM45NQS

Merry Winterland:

3MQJGN5NKR
3MQJ3NWP4T
3MQJ4NSLQP
3MQJQNQJQN
3NQJG45NKS
3NQJ34WP45
3NQJ44SLQQ
3NQJQ4QJQ4
MMQNCNQNCN
MMQN2NSPGP

The Techno Treat:

MMQNKWTQ
MMQNMN5RQR
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP
MMQNQNQNQN

To Hell With Minni-at:

MNQNG45RKS
MNQN34WT45 (Code für Extra-Levels)

Ist Euch die Luft der fünf **Apocalypse**-Levels zu bleihaltig? Geht Ihr regelmäßig an einer Schwermetallvergiftung ein? Dann hat Dennis Hagemann das ultimative Heilmittel für Euch!

Noch bevor sich die ersten Symptome einer Bleivergiftung zeigen, solltet Ihr den Namen FRANK auf folgende Weise rückwärts eingeben:
K drücken und gedrückt halten
N drücken und halten
K loslassen
A drücken und halten
N loslassen
R drücken und halten
A loslassen
F drücken und halten
R loslassen
F loslassen.

Die Anti-Blei-Wirkung dieses Präparats setzt unmittelbar nach Anwendung ein und hält sich einen ganzen Level lang! Eine erneute Anwendung im nächsten Level ist absolut harmlos und ohne schädliche Nebenwirkungen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Prinz Raven von Morgans Tagebuchaufzeichnungen sind dem kampfgebeutelten

Death or Glory-Abenteurer ungefähr so hilfreich wie ein kleines Steak! Und da auch Jens Bischof niemanden kennt, der mit läppischen 100 Gramm Rindfleisch Unmengen feindlicher Armeen in die Flucht zu schlagen vermag, hat er für alle gestrauchelten Helden eine umfassende Reichsbefreiungsstrategie zusammengestellt:

Allgemein empfiehlt es sich, die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder zu verteilen. Jedoch ist darauf zu achten, daß Raven vor dem zwölften Kapitel den dritten Rang erreicht hat und Armitas möglichst schon im neunten Kapitel als Schwarzmagier zur Verfügung steht.

Kann ein Charakter bei einer Beförderungen magische Fähigkeiten erwerben, sind diese einer besseren Kampfkraft unbedingt vorzuziehen. Allerdings sollte immer wenigstens ein reinrassiger Kämpfer, z.B. Berettar, der Party angehören. Folgende Konstellation ist besonders zu empfehlen:

Raven: Prinz, Ritter, Eiserner Ritter

Cerano: Ratgeber, Magier, Magierfürst

Armitas: Heiler, Magierheiler, Schwarzmagier

Berettar: Henker, Wahnsinner, Mordbrenner

Nyana: Jägerin, Magiejägerin, Inquisitorin

Xhor: Krieger, Dunkler Ritter, Magiekämpfer

Da jeder besiegte Gegner das Erfahrungskonto des Kämpfers aufstockt, der den vernichtenden Schlag anbringt, sollten die stärkeren Recken die gegnerischen Gruppen schwächen, so daß die nicht so starken Abenteurer praktisch „mit einem Schlag“ fehlende Erfahrungspunkte einheimsen können. Die Party sollte dabei nach Möglichkeit dicht zusammenbleiben, um die Angriffsfläche zu verringern und die Wirkung einer magischen Heilung zu maximieren. Beim Truppen-

einkauf nie alles Gold ausgeben – Ersparnisse werdet Ihr noch früh genug zu schätzen wissen. Es ist meistens besser, den zwei stärksten Führern jeweils ein großes Heer zu unterstellen, als jeden einzelnen mit einer Handvoll teils ungeeigneter Krieger umherziehen zu lassen.

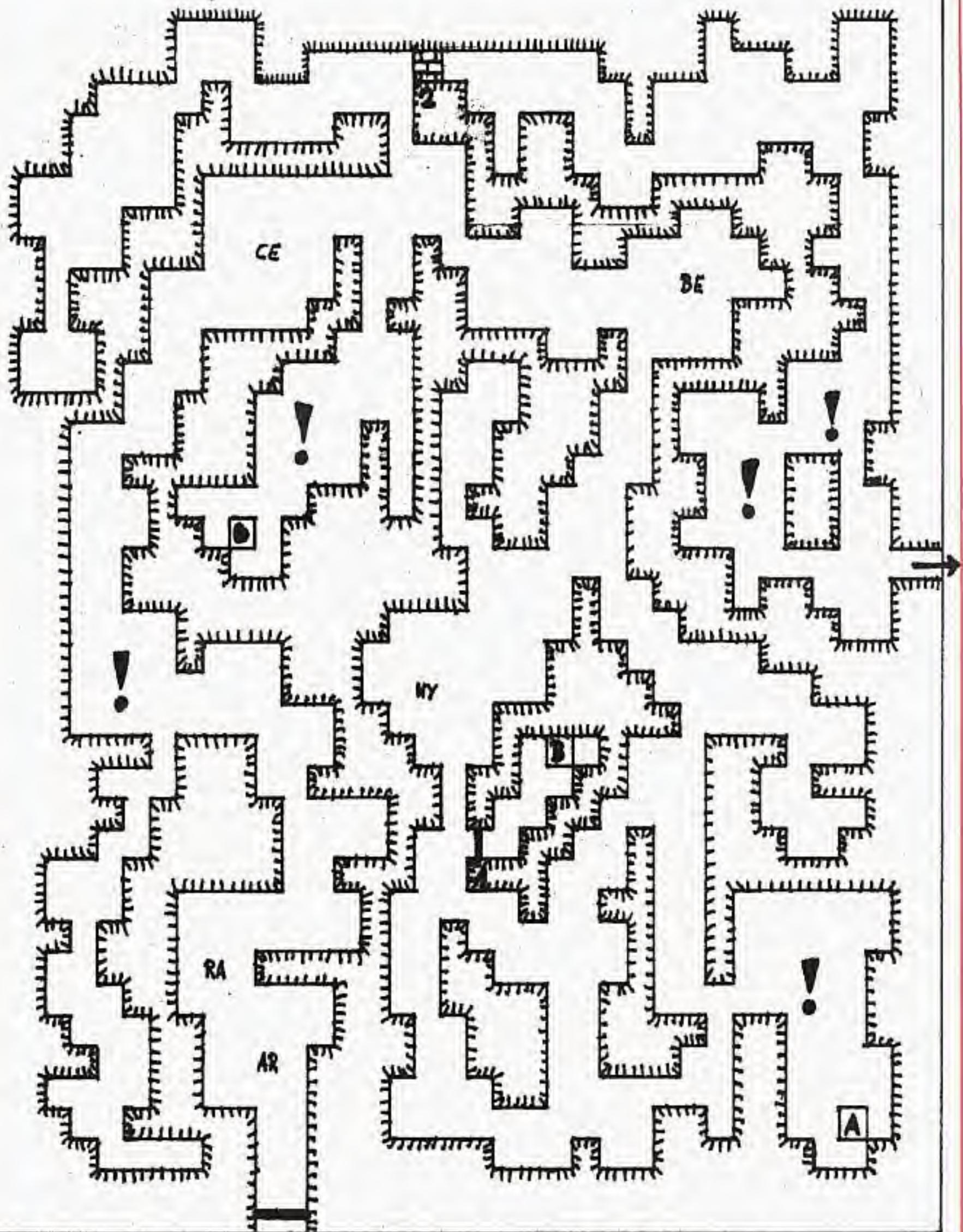
Auf dem Schlachtfeld nach Möglichkeit die gegnerischen Anführer zuerst erledigen, damit deren Anhang nicht mehr die Offensive ergreift und leichter zu bezwingen ist. Der Untergrund sollte nicht unterschätzt werden, also Verteidigungslinien an Wald- oder Gebirgsrändern postieren. Zusätzlich sollte Armitas nach Erreichen des dritten Ranges in einem Fight mit magiestarken Gegnern quasi als „Köder“ eingesetzt werden, da er gegen deren magische Angriffe immun ist und somit seine Mitstreiter vor kritischen Treffern zu bewahren vermag. Und denkt daran: Berittene Truppen können keine Flüsse durchqueren oder Mauern erklimmen!

So Ihr nun diese „Grundtaktiken“ verinnerlicht habt, kann's endlich losgehen:

Kapitel 1: Ohne irgendwelche Schwierigkeiten und gerade richtig, um sich etwas einzuspielen.

Kapitel 2: Versucht Euch am linken Bildschirmrand Richtung Norden zu schleichen, während sich Eure Gegner am Galgenhügel versammeln. Bei richtigem Timing (oft abspeichern) könnt Ihr einen Gegner nach dem anderen zu Euch herüberlocken, während Ihr die Deckung des Waldes am Westufer des Sees für Euch nutzt. Die Ghouls auf jeden Fall in Frieden lassen, Ihr werdet sonst schnell zu ihresgleichen. Schaut doch mal in der Höhle im Nordosten der Karte vorbei! Sind alle Gegner geschlagen, braucht Ihr nur mit Raven zum nördlichen Straßenende zu eilen, während der Rest ruhig im Westen zurückbleiben kann, um unnötige Kontakte mit den herumschleichen Untoten zu vermeiden.

DEATH OR GLORY



A: öffnet 1
B: " 2
B: Gold

!: Gegner
RA: Raven
CE: Cerano

AR: Armitas
BE: Berettar
NY: Nyana

KAPITEL 7
"THE SKELETON CAVE"



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Kapitel 3: Schreitet unter guter Deckung nordwärts, um Keuloso rechtzeitig zu Hilfe zu kommen. Kümmert Euch nicht um die Geisel, sie wird von den Sklavenjägern sowieso verschleppt – außerdem werdet Ihr sie schon bald wieder treffen! Im Kampf so früh wie möglich die Anführer angreifen, um eine Einkesselung zu vermeiden. Laßt Euch jedoch mit der Vernichtung des letzten Feldherm Zeit, bis alle Truppen geschlagen und somit alle Erfahrungspunkte erbeutet wurden.

Kapitel 4: Nehmt den Weg des geringsten Widerstandes in Richtung Nordost und versucht Rangor schnellstunmöglich auszuschalten, um Euch anschließend gegen dessen Leutnant Baranis in Viereckform zu verteidigen. Laßt Euch nicht unnötig auf Kämpfe mit den Wüstenbewohnern ein – sollen sich doch Eure Feinde mit ihnen herumschlagen.

Kapitel 5: Hier ist Schnelligkeit gefragt. Dirigiert Eure Truppen Richtung Nordosten und schaltet, um Zeit zu sparen, unterwegs nur die gegnerischen Anführer aus. Anfangs könnt Ihr auch, sofern Ihr noch keine Reiter dabei habt, schrittweise durchs Wasser laufen. Später entstehen hier allerdings tiefe Gräben und Wasserschlangen – also nicht lange herumtrödeln. Habt Ihr erst einmal das nordöstliche Ufer erreicht, bleibt Euch alle Zeit der Welt, um den schwarzen Ritter und die Wasserschlangen zu bekämpfen.

Kapitel 6: Begeht hier nicht den Fehler, vom Boden aus die Schützen auf den Zinnen herauszufordern! Versucht so früh wie möglich, selbst auf die Mauern zu klettern (die besten Positionen sind die Türme!) und gebt dabei vom Boden aus Rückendeckung. Den Stadthalter und seinen Wachoffizier sollte man zwischen den unbestiegbaren Zinnen bekämpfen, so hält man die eigene Angriffsfläche gering. Sichert nebenbei auch noch das Tor –

und vergeßt nicht: Vögel können über alles hinwegfliegen! Jedoch sind auch sie ohne ihren Anführer leichte Beute. Für den Stadthalter selbst ist es ratsam, einen geräumigeren Kampfplatz zu wählen, da der Kerl sehr zäh ist und von allen Seiten behakt werden sollte.

Kapitel 7: Orientiert Euch anhand der Karte! Bevor Ihr jedoch Truhe B öffnet, sollten alle Feinde besiegt und die eigenen Truppen vor der Mauer 1 versammelt sein. Nach dem Öffnen der Kiste sofort Richtung Ausgang eilen, unterwegs die beiden Gegner vertrimmen und schließlich mit Raven die Höhle verlassen.

Kapitel 8: Jetzt wird's etwas haarig, da Erfolg oder Niederlage nicht alleine vom Spieler, der sich über die nördliche Marschroute möglichst uferfern den Gegnern stellt, abhängt, sondern ebenfalls von Skarla und Targod, auf deren Überleben im Norden gehofft werden muß (gezieltes Abspeichern ist hier verlangt). Ist endlich alles glatt gelaufen und habt Ihr Euch mit oben genannten Kriegern vereint, tauchen plötzlich im Süden einige höchst unliebsame Gestalten auf, die sich auch noch äußerst zielstrebig auf Euch zu bewegen. Verschanzt Euch am besten in den Dünen und stellt den stärksten Kämpfer (wohl Berettar), hoffentlich gut bewaffnet, in gewisser Entfernung vor den anderen so auf, daß er sowohl einen Gelände vorteil (Dune) hat als sich auch in Reichweite des Heilzaubers von Armitas befindet. Sobald auch der gegnerische Anführer überwunden ist, geht's Richtung Schiff, wo Ihr Euch noch einmal ins Kampfgeschehen stürzen müßt, ehe Ihr in See stechen könnt.

Kapitel 9: Falls Ihr Armitas schon zum Schwarzmagier befördert habt, könnt Ihr mit Hilfe seiner dunklen Seelen unbesiehen in die feindlichen Linien einfallen, da diese schwarzen Jungs über fast alles hinweg-

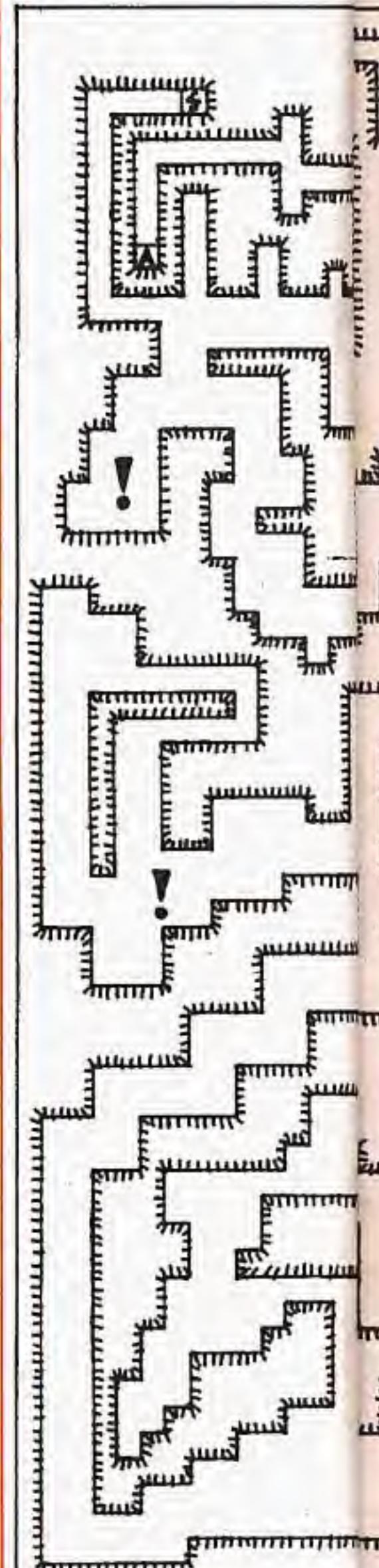
fliegen können und obendrein auch noch bemerkenswerte Kämpfer sind. Wenn nicht, empfängt Eure Gegner kurz nach den Planken und erledigt sie halt mit etwas höherem Zeitaufwand. Dann rauf aufs gegnerische Steuerdeck und ab ins nächste Kapitel.

Kapitel 10: Hier geht's wieder auf Zeit. Bis zu den Höhlen dürften die Gegner kein Problem darstellen, denn Zeit spielt hier noch keine Rolle. Richtig brenzlig wird's erst beim Betreten der Höhle: Es bricht dann nicht nur der Vulkan aus, sondern es tauchen auch plötzlich neue Widersacher auf. Haltet die Kämpfe so kurz wie möglich. Raven muß unbedingt wieder aufs Schiff zurückgelangen! Die anderen können vor der Lava, die sich bis in die Wälder ausbreitet, ins sichere Gebirge fliehen und dort eventuell noch die restlichen Gegner empfangen. Sobald Raven das Schiff erreicht hat, ist der Tanz vorbei.

Kapitel 11: Wieder heißt es auf die Karte schauen, alle Türen öffnen und alle Gegner besiegen. Wollt Ihr alle Erfahrungspunkte für Euch, dann laßt Pomlorz erst ziemlich am Schluß frei. Andernfalls ist er eine gute Kampfunterstützung, da er zaubern kann. Sonst gilt es, Fallen zu meiden und die Winkeligkeit der Gänge für geringe Angriffsflächen zum eigenen Vorteil zu nutzen.

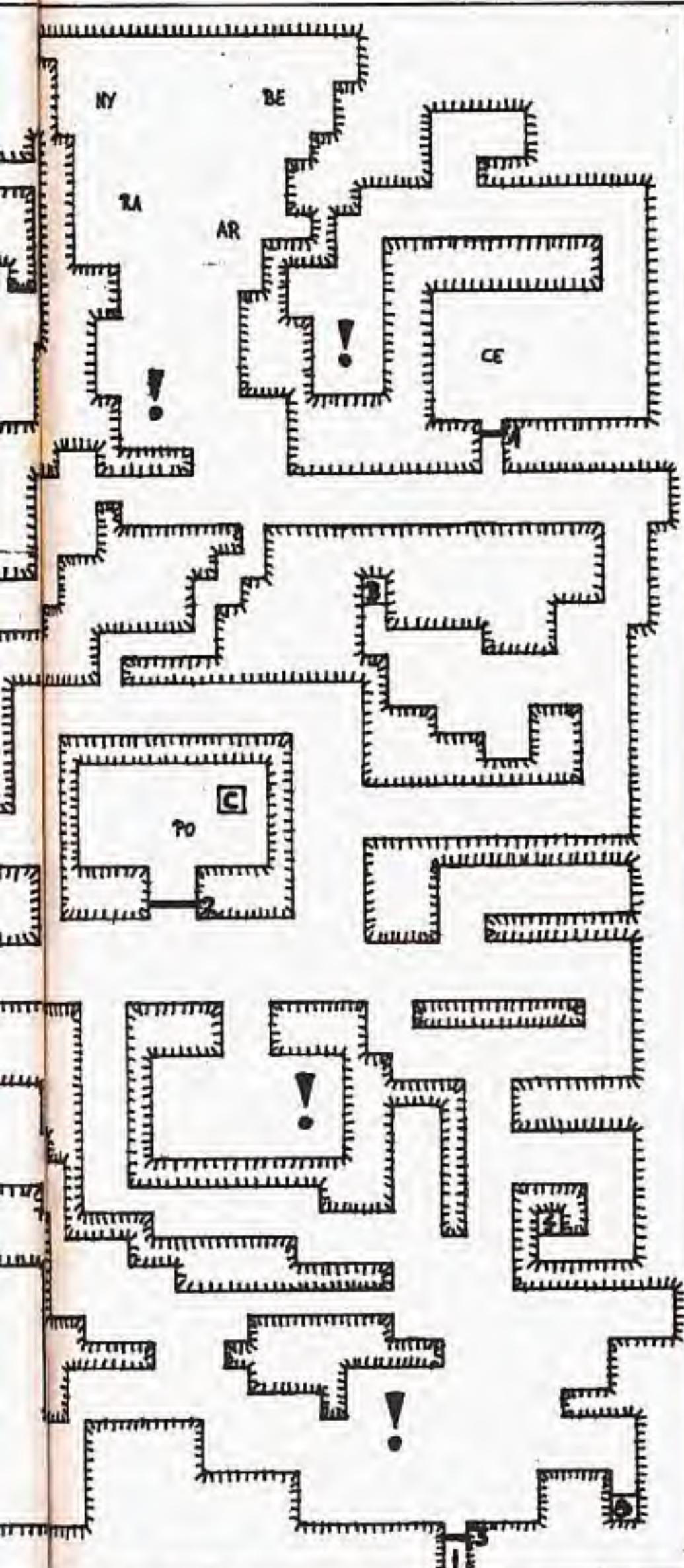
Kapitel 12: Nun ist Raven auf sich selbst gestellt (und hoffentlich ausreichend befördert). Bardolo genügt als Schloßknacker und Heilzauberer im zweiten Stock, bei Kämpfen ist er nur bedingt einzusetzen. Nachdem die erste Ebene ohne Schwierigkeiten verlassen wurde, sollte man, bevor man Xhor befreit, alle Gegner bis auf den Gefängnisführer ausschalten. Nachdem dies bewältigt und Xhor befreit ist, stürmen die letzten Wachen heran. Raven sollte sich inzwischen auf dem Gang oberhalb von Xhors Zelle postiert haben, denn hier kann mit etwas Geschick ein Wächter nach dem anderen hinter der östlichen Mauer hervorgelockt und bezwungen werden (ruhig nach jeder Runde abspeichern). Ist Bardolo ebenfalls eingetroffen,

DEATH



A: öffnet 1	B: *	C: *	F: Falle	G: Gold	H: Gegner	I: RA: 1	J: CE: 40	K: AR: 1/25

HOR GLORY



• Riva
 : Cera
 : Arca
 BE: Beretta
 NY: Nyama
 PO: Pom-Lotz

KAPITEL 11
 "IMPRISONED"



MLC Hard & Software GmbH

Tel.: 02841-41686 (Versand)

CHINON Distributor

Im Ring 29 • 47445 Moers

1.76MB HD-Floppy's

vom Floppy-Spezialisten!

Floppy intern 1.76MB - Modell angeben 169,-

Floppy extern Metallgehäuse 1.76MB 189,-

Floppy intern 880KB - Modell angeben 89,-

Floppy extern Metallgehäuse 880KB 99,-



AMIGA-TEST	
Format	Disk Type
10,6	FORMAT
12	FORMAT
14	FORMAT
16	FORMAT
18	FORMAT
20	FORMAT
22	FORMAT
24	FORMAT
26	FORMAT
28	FORMAT
30	FORMAT
32	FORMAT
34	FORMAT
36	FORMAT
38	FORMAT
40	FORMAT
42	FORMAT
44	FORMAT
46	FORMAT
48	FORMAT
50	FORMAT
52	FORMAT
54	FORMAT
56	FORMAT
58	FORMAT
60	FORMAT
62	FORMAT
64	FORMAT
66	FORMAT
68	FORMAT
70	FORMAT
72	FORMAT
74	FORMAT
76	FORMAT
78	FORMAT
80	FORMAT
82	FORMAT
84	FORMAT
86	FORMAT
88	FORMAT
90	FORMAT
92	FORMAT
94	FORMAT
96	FORMAT
98	FORMAT

CD-32



AMIGA CD's

Alfred Chicken	50.-	Seek & Destroy	59.-	GIF Galaxy (Doppel CD)	85,-
Alien Breed / QWAK	51.-	Sensible Soccer	41.-	Giga PD v3.0 (Fish 1-1000)	70,-
Arabian Nights	51.-	Seven Gates of Jambala	59.-	Giga PD Update Disk 1	25,-
Banshee	58.-	Simon the Sorcerer	60.-	Giga PD Update Disk 2	25,-
Battle Chess	61.-	Sleepwalker	72.-	Grafik CD 1 (Geuther)	25,-
Battle Toads	52.-	Striker	58.-	Grafik CD 2 (Geuther)	25,-
Beavers	54.-	Summer Olympix	47.-	Graphics 1 (Knowl. Med.)	42,-
Brutal Football	58.-	Super Putty	35.-	Imagine CD v2.0	80,-
Bubba n Stix	63.-	Surf Ninjas	30.-	Insight: Technology	87,-
Castles 2	68.-	Total Carnage	80.-	Insight: Dinosaurs	87,-
Chambers of Shaolin	48.-	Trivial Pursuit	35.-	Meeting Pearls	15,-
Chaos Engine	45.-	Trolls	35.-	Megahits 1	65,-
Chuck Rock	35.-	Ultimate Body Blows	58.-	Megahits 2	65,-
Chuck Rock 2	62.-	Video Creator	74.-	Multimedia Toolkit	53,-
Der Clou	75.-	Wembley Int. Soccer	63.-	Nasa 25th Year	44,-
D-Generation	50.-	Whales Voyage	35.-	Network CD	35,-
Dangerous Streets	63.-	Zool	35.-	Pandora's CO	15,-
Deep Core	59.-	Zool 2	58.-	Qwiforms CD	45,-
Dennis	64.-			Raytracing (Doppel CD)	88,-
Disposable Hero	63.-			Saar / Amok CD	45,-
Donk!	62.-			Ultimate MOD 1700 Files	47,-
Elite 2	57.-			Women of Venus	99,-
Emerald Mines	29.-				
Fire & Ice	48.-				
Fly Harder	41.-				
Fury of the Furnes	64.-				
Global Effect	67.-				
Gunships 2000	59.-				
Heimdal 2	68.-	17 Bit Collection	83.-	Akt Ästhetik	18,-
Humans 1 & 2	67.-	17 Bit Continuation	42.-	Die schönsten Hotel	18,-
Impossible Mission 2025	63.-	AMIGA Tools	46.-	Film Legenden	27,-
International Karate+	35.-	Aminet 3 Gold	22,-	House of Windsor	27,-
James Pond 2	63.-	Aminet 3 Share	15,-	Marilyn Monroe	27,-
James Pond 3	68.-	Animazing (1000 GIF Bilder)	17,-	Mode Trends 92/93	18,-
John Barnes Football	38.-	Animazing 2	17,-	Oldtimer	27,-
Labyrinth of Time	50.-	Audio Resources Library	42,-	Playboy "Playmate Parade"	27,-
Legacy of Sorasil	61.-	Auge 4000 / Cactus CD	39,-	Traumland Amerika	18,-
Liberation	68.-	CD Exchange Volumir 1	42,-	Traumziele der Welt	18,-
Lost Vikings	61.-	CDPD 1 (Fish 1-600)	42,-		
Lotus Trilogy	63.-	CDPD 2 (600 MB PD)	42,-		
Mean Arenas	58.-	CDPD 3	42,-		
Microcosm	53.-	CDPD 4	42,-		
Morph	63.-	CD-ROM Lexikon AMIGA	10,-		
Naughty Ones	50.-	Demo Collection	42,-		
Nick Faldo Golf	79.-	Demo Collection 2	42,-		
Nigel Mansell	61.-	Deutsche Edition	53,-		
Overskill/Lunar C	58.-	Deutsche Karaoke Titel	112,-		
Pinball Fantasies	75.-	Euroscene	36,-		
Pirates Gold	70.-	Fractal Universa	58,-		
Project X/F17 Chal.	50.-	Fresh Fish Vol. 3	48,-		
Prey	58.-	Fresh Fish Vol. 4	48,-		
Ryder Cup Golf	65.-	Fresh Fish Vol. 5	48,-		
Sabre Team	59.-				

CDTV/A570
CD-ROM

Photo CD's

MPEG Video's
verschiedene Titel
je 39,- DM

SX-1

Erweitern das CD-32 zum vollwertigen Rechner.
Anschlüsse: Floppy-Drive, interner & ext. HD-Anschluß, RGB Ausgang, RAM bis 8MB, ser. u. par. Port, PC Tast. Interf.

MTEC 4.0MByte für A-1200 (mit Corpo.) 449,-
 MTEC 2.0 MByte für A-900 (auch Rev. 8A) 179,-
 MTEC Turbo 1230 23MHz, Copro/Opt.,RAM-O. 349,-
 Commodore A2630 25MHz, 2MB RAM 649,-
 CDROM Mitsumi Double-Speed Incl. Tandem 449,-
 CDROM CHINON CDS 525, SCSI II 379,-
 Apollo SCSI Controller A-1200, RAM-Option 299,-

Finanzkauf für schnellere Rechner !!

Artikel:

BAR-Preis:

Ratenkauf:

APOLLO 1230 Turbo 28MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	699,-	12 x 62,- = 744,-
APOLLO 1230 Turbo 50MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	1149,-	24 x 54,- = 1296,-
MTEC TURBO 1230 28MHz/Copro/4MB RAM	789,-	12 x 70,- = 840,-
Monitor AKF 50 für alle AMIGAS	698,-	12 x 62,- = 744,-

In Monatsraten bei 13,90% effektiver Jahreszins
Jetzt buchen und in günstigen Monatsraten bezahlen.

Machen Sie sich selbstständig als Franchise-Partnerschaft
Informieren Sie sich bei der MLC GmbH.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

können auch zwei Wächter auf einmal bewältigt werden – zudem sei noch mal an dessen Heilzauber erinnert. Ihr solltet Xhor ein paar geschwächte Gegner aus den vorigen Kämpfen übriglassen, um dessen Erfahrungsstufe zu verbessern. Aus eben diesem Grund ist es auch ratsam, Xhor dem Gefängnisleiter den letzten Schlag versetzen zu lassen! Anschließend kann dieser Level durch die Treppe im Südosten verlassen werden.

Kapitel 13: Nun ist die Party vollzählig und wieder vereint. Es gilt lediglich, kämpfend nach Süden zu ziehen. Die feindlichen Verbände sind nicht sonderlich stark, Ihr könnt somit auch auf die Unterstützung von Lord Zurgud auf der rechten Flanke verzichten – zudem übt dessen frühzeitiges Ableben keinen Einfluß aufs weitere Spielgeschehen aus. Hat man letztendlich auch Durgham wieder mal die Leviten gelesen, ist der Level bestanden. Achtet höchstens darauf, daß sowohl rechts als auch links des Flusses eine starke Armee südwärts zieht und Armitas je nach Bedarf zwischen den beiden Gruppen hin- und herfliegt.

Kapitel 14: Einfach an Ort und Stelle ein Viereck bilden und verteidigen. Den Magier, der mit einem MP-auffrischenden Stab versehen sein sollte, immer wieder einen Heilzauber sprechen lassen und zusätzlich jede Runde die Einheiten ausruhen. Ist der Gegner schließlich aufgerieben, müssen nur noch dessen Überbleibsel beseitigt werden, bevor der Weg über die zwei Brücken zum östlichen Straßenende fortgesetzt werden kann. Falls es mit der Zeit etwas knapp werden sollte, könnt Ihr Raven ja vorauseilen lassen, während sich die anderen noch am Wegesrand herumprügeln.

Kapitel 15: Einfach drauflosmetzeln! Achtung: Tote kehren wieder – und hier gleich zweimal! Doch keine Bange, ver-

schanzt Euch sicher irgendwo im Eingangsbereich des Klosters und wartet ab. Sobald die Mönche nun endgültig ins Nirvana gepilgert sind, schnell zum Ausgang geeilt und dem dunklen Magier über den Jordan geholfen (in den Hof locken und von allen Seiten drauf – gegen Zauberei ist er leider immun!). Habt Ihr das Straßenende in der vorgegebenen Zeit erreicht, erwartet Euch das letzte Kapitel.

Kapitel 16: Versammelt alles, was Ihr habt, südlich des Tempelsees und praktiziert wieder einmal die Vierecksverteidigung. Die ersten Gegner sind nicht allzu schwer – aber wartet mal ab, bis der Meister kommt! Die vier dunklen Magier können übrigens auch gleich zu Beginn erledigt werden – zumindest wenn Armitas als Schwarzmagier mit einem MP-auffrischenden Stab bewaffnet zum Podest der vier fliegt und ihnen nacheinander den Feuerzauber um die Köpfe wirbelt. Zusätzlich kann er sich von seinen dunklen Seelen unterstützen lassen. Wartet jedoch immer, bis Armitas zwei Zauber hintereinander losschleudern kann und der auserwählte Magier nur sieben Lebenspunkte besitzt – nur so seid Ihr völlig sicher, daß der dunkle Zauberfuzzi auch wirklich zu seinen Ahnen abreitet! Für den Meister ist keine bestimmte Strategie vonnöten. Es gilt erst, seine Lakaien auszulöschen, um dann von allen Seiten auf den Knaben einzuprügeln, wobei Tscharkas hierfür am besten geeignet ist (belegt ihn notfalls mit einem Zeit-Zauber, um ihn zweimal einsetzen zu können). Ansonsten empfiehlt es sich wieder, die direkte Auseinandersetzung mit den Ghouls zu vermeiden – falls sie Euch zu nahe kommen, konfrontiert sie einfach mit einer Breitseite Magie...

Daß es sich bei **K 240** nicht um die zulässige Höchstgeschwindigkeit für dreibeinige

Kakerlaken handelt, sollte inzwischen auch bis zum begriffsstutzigsten Sternensiedler durchgedrungen sein! Wie man jedoch mit der kolonialistischen Konkurrenz fertig wird, das verrät Euch jetzt Dennis Lohmann.

KLL-KP-QUA: Ein minderwertiger Gegner! Schnell zwei bis drei Asteroiden besetzen und nach Nexos sowie Traxium Ausschau halten. Anschließend Raketenstilos errichten, mittels Späherschiffen die feindlichen Asteroiden aufspüren um diese schließlich mit ein paar Raketen (Napalm/Wirbel/Streusprengkopf) in Stücke zu zersetzen. Sci-Tec-Geschosse sind dazu nicht nötig.

LAK'MAJ'TRAAL: Ebenfalls ein Kinderspiel! Den Anfangs-Meteor nach Möglichkeit mit einer großen Angriffs- und Verteidigungsflotte sowie einigen Verteidigungsanlagen bestücken. Nach einem Asteroiden mit Nexos- und/oder Traxiumvorkommen suchen (nicht zu früh einen zweiten Asteroiden besetzen!) und diesen nach einer Weile in Besitz nehmen. Gegnerische Meteore mittels Raketen (Napalm/Hellfire/Streusprengkopf/Virus) vernichten.

Sci-Tec-Raketen: Virus (Antivirus).

Verteidigungssysteme: Laser-turm/Schildgenerator/Raketen-abwehrseinrichtungen

Flotte: Mittel (zur Verteidigung und zum Angriff).

AX-ZIANTH'S: Ein nicht zu unterschätzender Feind – richtet Euch auf einen langen Kampf ein! Anfangsasteroid schleunigst mit Flotte sowie Verteidigungssystemen ausrüsten. Danach einen Asteroidenmotor konstruieren und mit dem eigenen Asteroiden auf die Suche nach Nexos/Traxium-haltigen Meteoren gehen. Späherschiffe sind in dieser Phase denkbar ungeeignet, da sie zu schnell auch gegnerische Siedlungen aufspüren würden. Sind zwei bis drei geeignete Asteroiden gefunden, solltet Ihr mit ihnen nach dem Feind Ausschau halten und ihn schließlich mit Raketen (Atom/Virus/Napalm/Hellfire) vernichten.

Sci-Tec-Raketen: Atom/Virus/Stasis/Antivirus.

Verteidigungsanlagen: Photonturm/Schildgenerator/Raketenabwehrseinrichtung.

Flotte: Groß (nur zur Verteidigung).

THE RIGELLIAN CONFEDERATION: Höchst unangenehmer Zeitgenosse! Hauptaufgabe ist der Schutz des Anfangsasteroiden. Diesmal gilt es, sich möglichst schnell über viele Himmelskörper (ca vier bis acht) auszubreiten – Euer Feind gewinnt somit den Eindruck, einer wahren Großmacht gegenüberzustehen. Um diesen Effekt noch zu verstärken, solltet Ihr ca. fünf Flotten mit je ein bis zwei Schiffen sowie zwei bis drei starken Flottenverbänden aufbauen. Als nächstes wird der Hauptasteroid mit Raketenstilos bestückt. Feuert nun, sobald irgendwelche Feind-asteroiden auftauchen, aus allen Rohren mit Hellfire/Napalm/Atom/Virus/Stasis/Streu-sprengkopf-Raketen.

Sci-Tec-Raketen: Atom/Virus/Stasis/Antivirus.

Verteidigungsanlagen: Photonturm/Schildgenerator/Raketenabwehrseinrichtung.

Flotte: Groß (nur zur Verteidigung).

SWIXARANS: Angriffslustiger Oberfiesling! Gleicher Verfahren wie bei THE RIGELLIAN CONFEDERATION anwenden. Jedoch mußt Ihr hier schon mindestens vier

bis fünf starke Flottenverbände besitzen! Legt Euch einen, oder besser zwei Haupt/Not-Asteroiden zu. Beschießt die Gegner, sobald sie auftauchen, mit allem, was Ihr habt (außer Antivirus).

Sci-Tec-Raketen: Virus/Antivirus/Stasis/Atom/Mega.

Verteidigungsanlagen: Photonenlurm (mit Turmoptimierung)/Schildgenerator/Raketenabwehranlage.

Flotte: Sehr groß (zum Angriff und zur Verteidigung).

In nur sechs Reisen zum Kaiser, nach insgesamt 13 Reisen zum Herrscher der Galaxis! Spitzentipps von Diter Schauties für alle angehenden **Starlords**:

Wir beginnen unseren unaufhaltsamen Aufstieg als Starlord in einer Dynastie am Anfang der Galaxis. Auf Yemid, einem Farmstern und unserem Basisplaneten, ist gerade Yenelon, ein reicheres Familienmitglied zu Gast. Nachdem wir genug Rohstoffe eingekauft haben, um der Lebensmittelproduktion jeweils 170 Einheiten zuführen zu können, tauschen wir unsere Identität mit Yenelon. Somit ist es uns möglich, auf dem Reaktorstern Impeldid, unserem neuen Basisstern, die Reserven zu plündern, 400 Treibstoff (TS) sowie je 250 Mineralien (ML) und Artefakte (AF) einzukaufen, an unsere Produktion weiterzugeben und den Preis auf stolze 1.000 zu erhöhen (zur Erinnerung: ist das halbe (Über-)Leben!).

1. Reise: Tictas (42 Tage), der Reaktorstern wird unsere erste Eroberung. Nachdem Tirinor Kirliniu hingerichtet worden ist, geben wir dem ersten Sohn Cenegad folgende Waren: 100 (TS), je 250 Wasser (WS) und Lebensmittel (LM), 100 (AF), je 15 Waffen (WF) und Sternjäger (SJ) sowie 40.000 Megacredits (MC). Dann tauschen wir mit unserem Sohnemann, leeren die Reserven des Planeten, kaufen ihm 15 Söldnerabfangjäger (SA) und je 250 (ML) und (AF), setzen seine Produktion auf 250 und den Preis auf 2.500!

2. Reise: Impeldid (77 Tage), unser Basisplanet ist, nachdem wir unsere Rollen mit Junior wieder getauscht haben, das

nächste Ziel. Hier angekommen, sind wir schon ein paar Millionen reicher! Mit der vielen Knefe erhöhen wir unsere Flotte auf je 20 (SA) und (SJ) und die Rohstoffe (WS), (LM), (ML), (AF) auf je 1.250 Stück. Davon werden jeweils wieder 250 Einheiten auf die Treibstoffproduktion verwendet.

3. Reise: Ranirla (21 Tage), ein Kanonenstern des Gerabel Sedoton, wird nun rasch von uns besiegt und unserem Sohn Elielon samt je 100 (TS) + (WF) sowie 1.000.000 (MC) für unsere zukünftige Waffenproduktion übergeben. Danach tauschen wir kurzerhand mit Sohn Nummer zwei, erstehen für ihn eine Flotte von je 50 (SA), (SJ), Kampfschiffen (KS) und je 500 Einheiten der Rohstoffe (WS), (LM), (ML), (AF). Nachdem wir der Produktion auch noch jeweils 250 Einheiten der Rohstoffe zugeordnet und den Preis auf 2.500 gesetzt haben, schlüpfen wir wieder in die ursprünglichen Rollen zurück.

4. Reise: Die Stadt auf Tetius (36 Tage) wird von uns verschont, denn der dort herrschende Herzog bietet uns seine Gastfreundschaft an. Eine gute Gelegenheit, unsere Flotte äußerst günstig auf 1.000 (SA) und jeweils 250 (SJ) sowie (SK) aufzustocken und unser Rohstofflager auf je 1.250 Einheiten (WS), (LM), (ML), (AF), (WF) auffüllen zu können. Dabei treten wir wieder je 250 Rohstoffeinheiten an unsere Produktion ab und übernehmen den Treibstoffvorrat des Planeten in unser Schiff.

5. Reise: Eliceli (146 Tage), die Zitadelle fällt nun leider unserer Flotte zum Opfer. Der König Cenunor Ostordiat ist tot, somit steigen wir zum König auf. Unser Sohn Geruceli wird gleichzeitig zum Besitzer des Reaktorsterns Impeldid und erhält quasi als Einstieg je 100 (WF) und (TS), je 50 (SJ) und (SA) sowie jeweils 500 Einheiten der Rohstoffe und 100.000 (MC). Nachdem die Produktion des Sohnemanns durch Rollentausch auf 250 gestellt wurde, warten wir 15 Tage!

6. Reise: Imperium (125 Tage) wird von uns gnadenlos angegriffen, Gräfin Peritea

Penibnen und König Benaski Natako werden besiegt. Wir plündern den belagerten Planeten, ergänzen unsere Flotte und warten 16 Tage auf das kaiserliche Familienmitglied Eliadas Urmilkus. Sobald der Bursche eingetroffen ist, wird er niedergemetzelt. Nach weiteren 21 Tagen bemüht sich Kaiser Baribel Urmilkus auf den Planeten und wird ebenfalls von uns getötet. Nach Ableben des Kaisers wird unser nächster Sohn Redugad König von Eliceli und erhält von uns je 1.000 Einheiten aller Waren, je 200 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Endlich sind wir Kaiser!!

7. Reise: Ranerbeli (122 Tage) wird besucht, nachdem wir unsere Flotte auf 1.250 (SA) vergrößert haben. König Keridas Ingonnin wird nicht mehr benötigt und daher hingerichtet. Bevor wir, ein Königreich in der Tasche, den Heimflug antreten, ver machen wir noch schnell unserem Sohn Eliubel je 1.000 Einheiten aller Rohstoffe, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC).

8. Reise: Imperium (122 Tage), die kaiserliche Residenz ist unser nächstes Ziel. Dort angekommen, werden sämtliche Ressourcen auf 5.000 Einheiten erhöht und die Verluste der Flotte ersetzt. Nebenbei krallen wir uns auch noch schnell die Steuern des Planeten.

9. Reise: Ranikran (175 Tage), der Stern des Königs Benaski Verabniu, ist an der Reihe, vor unserer mächtigen Flotte in die Knie zu sinken. Nach erfolgreich geschlagener Schlacht übergeben wir unserem neuen Sohn Jenachi ebenfalls 1.000 Einheiten aller Waren, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Wieder ein Königreich mehr!

10. Reise: Imperium (175 Tage), unsere Heimat, wird mal wieder angeflogen. Auf unserem Basisplaneten ergänzen wir alle Rohstoffe auf 5.000 Einheiten, ersetzen wieder die Verluste unserer Flotte und sacken abermals die steuerlichen Einnahmen ein.

11. Reise: Yirbas (152 Tage), Nachdem die Gräfin De-

vufra Penelat von uns auf Imerium zurückgeschlagen wurde, vernichten wir das königliche Familienmitglied Peramid Urmilkus auf Yirbas und plündern den Planeten aus. 72 Tage später trifft König Jenaten Urmilkus auf Yirbas ein und wird ebenfalls Opfer unserer Ungnade. Wie die anderen Söhne erhält auch Barafor 1.000 Einheiten Ressourcen, je 250 (SJ) und (SA) sowie 500.000 (MC). Nun steht unserem Endziel nur mehr ein einziger König im Weg!

12. Reise: Imperium (152 Tage). Wie schon zuvor werden hier sämtliche Waren sowie die Schiffe der Flotte aufgestockt. So, nun iss dran, der letzte König!

13. Reise: Ranokeli (138 Tage), der Sitz von König Barakin Yenaras, fällt uns nach einer kurzen, aber knackigen Schlacht in die Hände. Da nun auch der letzte feindliche Herrscher zu seinen Ahnen abgeritten ist, schenken wir seinem Sohn unser übliches Komplett Paket und sind endlich Herrscher über die gesamte Galaxis!

Zum Schluß noch eine kleine Anmerkung: Da das Spiel nach dem Sieg über den fünften König aus ist, sollte man, so man noch etwas Spaß haben möchte, den letzten Kampf verschieben und lieber noch ein paar Wochen oder Monate mit seiner unschlagbaren Flotte durch die Galaxis jagen. Viele Planeten feindlicher Familien warten noch auf Euch!

Gratis Katalog mit...

...über 2000 Spiele für PC.
Jeden Monat neu
und jeden Monat ca. 100
neue Spiele mehr im Ange-
bot! Also gleich Katalog
anfordern, **kostenlos** und
ohne Kaufzwang, bei



KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Races	11/92	Tip	Cadence Ishtar	10/91	Tip	Grand Master Star	3/91	Cheat	Moonstone	3/92	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freeze	
Abandoned Races	12/92	Tip	Cadence Ishtar	11/91	Tip	Great Coss Sails	12/90	Tip	North	10/93	To/Freeze	Space Cadette	1/92	Freeze	
Abandoned Races II	9/92	Freeze	Conquests of Camelot	11/91	Tip	Grendel 2	1/91	Cheat	Markle Kabob	4/91	Cheat	Space Cadette	1/92	Tip	
Abandoned Races 2	11/93	Tip	Cool Coss Twists	10/92	Codes	Grendel 3	4/91	Tip	Markville Manor	9/91	Using	Space Hull	4/91	Tip	
Addams Family	9/92	Tip	Cool Spot	3/91	Freeze	Grendel 4	6/91	Tip	Marklehead	1/93	Cheat	Space Quest 3	12/91	Tip	
Alabaster	1/91	Cheat	Computer	3/92	Tip	Gumball	6/91	Tip	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Quest 3	7/92	Tip	
Agency	5/92	Cheat	Cooler	11/92	Freezer	Gay Spy	6/92	Cheat	Mr. Nutz	7/94	To/Freeze/Cheat	Space Quest 4	4/92	Using/Kart	
Alcatraz	5/92	Freeze	Cooler 2	11/92	Freezer	Hagar	10/91	Codes	Myth	10/92	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat	
Alien Breed	2/92	Cheat	Cool Bow	3/91	Tip	Hannibal	9/93	Tip	Narc Police	2/91	Cheat	Speedball 2	4/91	Freeze	
Alien Breed	2/92	Freeze	Costume	7/93	Cheat/Tips	Hard Drive 2	7/91	Cheat	Narc Police	5/91	Tip	Speedball 2	1/92	Freeze	
Alien Breed	3/92	Cheat	Curse for a Corpse	12/91	Moving	Hannigan	7/93	Tip	Navy Seal	10/91	Cheat	Spel Bound	12/90	Codes	
Alien Breed Special Ed.	1992	5/93	Cheat/Tip	Curse for a Corpse	7/92	Tip	Hannibal	5/92	Tip	Navy Seal's	1/92	Freeze	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed Special Ed.	1992	5/93	Freeze	Crystals of Adonos	9/91	Cheat	Hannibal	5/92	Tip	Nebulae 2	12/91	Codes	Spirited Works	1/92	Cheat
Alien Breed Special Ed.	1992	5/93	Codes	Curse of Ecclesia	12/92	Tip	Hannibal	5/92	Tip	Nebulae 3	12/91	Codes	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Alien Breed Special Ed.	1992	5/93	Tip	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Hannibal	7/92	Tip	Nebulae 3	12/91	Codes	Starship Supercoach	1/92	Freeze
Alien Breed 2	1/94	Tip/Frc./Cdt.	D Generation	10/92	Freeze	Hannigan	6/91	Tip	Nick Faldo's Golf	9/95	Cheat	Starship Supercoach	1/94	Cheat	
Alien Breed 2	4/94	Karten	Dorkens	3/92	Cheat	Hannigan	7/93	Using	Nicky 2	9/93	Codes	Stargazer 2	1/91	Tip	
Alien World	5/92	Cheat	Das Boot	3/91	Cheat	Hannigan	12/92	Tip	Nicky Boon	11/92	Codes/Tips	Stone Age	6/92	Cheat/Codes	
Ambush	1/94	Using/Karten	Das Ehe	9/92	Tip	Hannigan	5/92	Tip	Nicky Boon	12/92	Cheat	Stormtrooper	1/91	Cheat	
Ambush	3/94	Tip/Karten	Hannigan	1/94	Cheat	Hannigan	7/94	Cheat	Nightbreed	7/91	Tip	Stone Wall	7/92	Cheat	
Ambush	5/94	Tip	Hannigan Auge	10/92	Tip	Hannigan	1/93	Codes	Nightbreed (Act)	11/91	Cheat	Streetfighter 2	4/93	Cheat	
Ambush	11/92	Freeze	Hannigan	1/91	Tip	Hannigan	10/92	Cheat/Using	Night Hunter	12/90	Codes	Streetfighter 2	2/93	Cheat/Tip	
Ambush	7/92	Using	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Night Skid	3/93	Codes	Strider 2	1/91	Cheat	
Amnesia	12/91	Codes	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	9/93	Cheat	Night Skid	3/91	Cheat	Strider 2	1/91	Cheat	
Anarchy	4/91	Codes	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/92	Cheat	Night Skid	4/91	Using	Stalker	1/92	Freeze	
Another World	2/92	Using/Kart.	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	7/93	Cheat	Nike	2/91	Cheat	Skylab	1/91	Freeze	
Analisi	1/94	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	4/92	Tip	Obits	3/91	Karten	Skylanders	7/91	Tip	
Analisi	4/94	Tips	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	7/92	Tip	Obits	3/92	Codes	Skunkapeen	11/92	Cheat	
Apocalypse	9/94	Codes/Tips	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Obits	3/92	Codes	Suburban Commando	3/94	Cheat	
Apparitions	10/92	Freeze	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Cheat	Odin	1/91	Codes	Super Con 2	7/91	Cheat	
Arden Hale	1/93	Cheat/Tips/Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Superconquest	1/93	Freeze	
Arkane 2	5/91	Cheat	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Artyle	4/92	Freeze	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Arturo-Geddon	5/91	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Arturo-Geddon	10/91	Cheat	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Arne	7/92	Cheat	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin	4/93	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	4/94	Codes	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	5/94	Codes	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	10/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	11/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	12/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	13/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	14/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	15/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	16/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	17/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	18/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	19/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	20/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	21/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	22/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	23/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	24/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	25/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	26/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	27/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	28/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	29/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	30/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	31/92	Tip	Hannigan	1/91	Cheat	Hannigan	1/93	Codes	Odin	1/93	Codes	Operation Sealife	3/91	Tip	
Assassin Special Edition	32/92	Tip	Hannigan	1/											



AMIGA

CD-JOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

Wer sagt's denn?

**SPRECHENDE
CD-ADVENTURES**



MULTIMEDIA-NEWS

CD-NEUHEITEN



BITTE LÄCHELN:

**ALLES ÜBER
PHOTO CDs**



SIMON THE SORCERER
BRIAN THE LION
DARK SEED
CHUCK ROCK
U.V.



CD NEWS

SPAREN MACHT FROH

Commos Konsole wird immer billiger: Ein paar Versandhändler bieten das CD² schon für unter 300,- DM an – und zwar inklusive vier Spiele, darunter die 256-Farben-Version von **Wing Commander!** Unklar ist dabei, ob hier nur einzelne Händler ihre Lagerbestände räumen oder ob der Hersteller selbst den Preis gesenkt hat. Sicher ist bloß, daß man noch nie so günstig an eine Schillerkonsole mit 32 Bit kam!



Jetzt schon für knapp 300 Mäuse zu haben: das CD² inkl. vier Games

MPEG-MOVIES AUF DEUTSCH

Besitzer eines des MPEG-Moduls dürfen sich jetzt auf **synchronisierte Fassungen** ihrer Lieblingsfilme freuen! Medienriese Philips wagte den ersten Schritt in Richtung Fremdsprachenmuffel und präsentiert nun deutsche Versionen von

Publikumsrennern wie „Die nackte Kanone 2 1/2“, „Ein unmoralisches Angebot“, „Jagd auf Roter Oktober“, „Die Stunde der Patrioten“ oder „Ghost“ auf CD. Jede Scheibe schlägt dabei mit 49,- DM zu Buche.



Man schwimmt deutsch:
Ein Fisch namens Wanda

Auch Spock macht auf
germanisch: Star Trek 6

SCHARFE BILDER

Bislang ließ sich das CD² ja nur am Fernseher betreiben – wenn das so erzeugte Bild zu verwaschen ist, der kann sein Gerät jetzt auch mit einem **RGB-Anschluß** nachrüsten lassen: Die Firma Wolfsoft stattet die Konsole mit einem Scart-Stecker aus, über den jeder RGB-taugliche Monitor

(z.B. der Commodore 1084) ein gestochen scharfes Bild Eurer Games auf die Mattscheibe zaubert. Die Prozedur verschlingt einen knappen Hunni und dauert ungefähr eine Woche; alles weitere erfährt man direkt bei:

Wolfsoft, Tel.: 02622/83517

ORDNUNG MUSS SEIN

Besonders ordentliche CD-RÖMER sollten mal einen Blick auf das **Audio Center** von Corporate Media werfen. Das schmucke Gehäuse bietet ein CD-ROM Laufwerk, das über den PCMCIA-Port (und den mitgelieferten AT-Bus-Controller) an den A1200 angeschlossen wird; zum Lieferumfang gehören darüber hinaus das eingebaute Netzteil für die Schillerschleuder sowie

zwei Boxen nebst passendem Verstärker. Ausgestattet mit einem Mitsumi FL001D Doublespeed CD-ROM, werden für das Komplettsystem runde 700 Mäuse fällig, einziger Wermutstropfen: Da das System selbst nicht bootfähig ist, könne durchaus das eine oder andere CD²-Game die Zusammenarbeit verweigern. Weitere Infos bei **Corporate Media**, Tel.: 0511/668279

NOCH' N PAD

Nur damit keine Mißverständnisse auftreten: Das **Honey Bee CD² Professional Control Pad** von Power Station ist baugleich mit dem „Super CD² Pad“ von Competition Pro, der bereits in der Ausgabe 7/94 vorgestellten Alternative zum originalen Commo-Knochen. Ergo liegt auch die Honigbiene gut in der Hand, verfügt über separat zuschaltbares Turbo- und Autofeuern für alle sechs





Alles über PHOTO CDs

Seit 1992 ist Kodaks Photo CD-System am Markt und eröffnet auf Rechnern mit Silberschleuder ganz neue foto-grafische Perspektiven – die wir Euch und uns heute sozusagen mal in Amigavision gönnen wollen!

AM ANFANG WAR DAS KLEINBILD

Wer seine Schnappschüsse auf CD verewigen will, muß dazu nur seinen vollgeknipsten (Bilder- oder Dia-) Film im Fotolabor mit einem entsprechenden Hinweis abliefern – etwa eine Woche später kann er die eingescannten, gepackten und in fünf Auflösungen (von 128 x 192 bis 2048 x 3072 Pixel) abgespeicherten Bildchen wieder abholen. Jedes Digi-Foto schlägt dabei mit ca. 1,20 DM zu Buche, so daß man

inklusive 36er-Film, Entwicklung, Scheibe und „Grundgebühr“ mit runden 75,- DM pro CD rechnen sollte.

SEHEN WOLLEN!

Eine einfache und ca. 400,- DM billige Lösung zum Beäugen der High-Tech-Kunstwerke stellen die Photo CD-Player von Kodak dar, welche allerdings nur das Betrachten und Ausdrucken der Bilder (via TV-Schirm bzw. Farbdrucker) ermöglichen. Ähnliches bietet das CD-i

von Philips, wo das Photo CD-Format ebenfalls ohne Zusatzsoftware verarbeitet werden kann. Hier beginnt der Spaß erst bei etwa 800,- DM, dabei darf man aber nicht vergessen, daß das CD-i ja nebenbei auch noch eine vollwertige Videokonsole ist. Das gilt erst recht für das CD+ – um Commos Silberschleuder Photo CD-tauglich zu machen, wird jedoch zusätzlich ein Programm wie „Photolite“ benötigt. Preiswerte Alternative zu den hier geforderten 135 Märkern finden sich am Sharewaremarkt: z.B. das Tool „Photo CD“ auf der 69,- DM teuren „Network CD“. Damit ist über das schlichte Betrachten der Bilder hinaus auch das Konvertieren in die gängigen Grafikformate (IFF, TIFF, LBM etc.) möglich. All diese Software läuft übrigens auf jedem Amiga mit CD-Laufwerk und 2 MB RAM – sogar rein für Computerbesitzer gedacht sind die diversen „CD-ROM File“-Systeme wie etwa das mit 99,- DM recht preisgünstige Set der Firma Breitfeld.



Ich war mal ein Kleinbild

WIR WERDEN KREATIV

Die erwähnten Konvertierungsprogramme sind nun quasi die Eintrittskarte für „DPaint“ und ähnliche digitale Malstudios. Wer beides zusammen in einer Packung haben will, muß zu dem semiprofessionellen „Photoworx Pro“ von Corporate Media greifen – 3 MB Arbeitsspeicher sind dann allerdings das absolute Minimum, außerdem braucht man eine anständig große Festplatte. Dafür kann man die Bilder von der Silberscheibe anschließend auch fast nach Belieben editieren, also etwa drehen, spiegeln oder mit allerlei Effekten versehen, und schließlich in jedem marktüblichen Grafikformat auf der Harddisk abspeichern. Selbstverständlich stellen auch individuell zusammengestellte „Diashows“ kein Problem dar, zudem werden praktisch alle am Amiga eingesetzten Grafikkarten und -auflösungen unterstützt. Einziger, aber empfindlicher Nachteil: Für das Wunderkind sind rund 300 Märker fällig... (mic)

The advertisement features a large bridge at night with lights reflecting on the water, and a city skyline in the background. In the foreground, there's a yellow box containing the text "Professionelles Arbeiten mit Photoworx Pro". Below the main image, there are two smaller boxes: one on the left with the text "Außen Netzwerk, innen Shareware-Konverter: die Network CD" and one on the right with the text "CROSSING USA". At the bottom center, there's a CD-ROM cover for "CD NETWORK by Weird Science".



Mein
Alien spricht
deutsch!

CD-Joker

DARKSIDE

Wenn Ihr umblättert, stoßt Ihr auf das witzige CD-Märchen „Simon the Sorcerer“ mit Sprachausgabe; wenn Ihr weiterlest, stoßt Ihr auf ein Adventure mit Alien-Horror Marke Giger – und deutscher Sprachausgabe!

Dieses Erstlingswerk von Cyberdreams gilt den Abenteurern längst als Klassiker, selbst wenn die Anfang letzten Jahres erschienene Amigaversion wegen ihres Interlace-Modus eigentlich nur für Leute mit einem Flickerfixer (ersatzweise genügte auch ein Augenarzt in der Familie) vernünftig spielbar war. Doch siehe da, für die Schillerscheibe hat man dem dunklen Samen nicht nur das Sprechen beigebracht, er erblüht jetzt auch ganz ohne Interlace-Geflacker am Screen!

Wenn man in der Rolle des Schriftstellers Mark Dawson trotzdem Kopfschmerzen kriegt, dann hat die Pein nun also nur noch einen Grund: Mark hat ein Alien in seiner Birne! Den ungebetenen (und vorläufig noch ungeborenen – die *richtigen* Kopfschmerzen stehen noch aus!) Gast muß man innerhalb von drei Tagen Spielzeit wieder loswerden, wozu nicht nur des Helden frisch erworbenes Landhaus zu durchstöbern ist – etliche der leider nicht immer ganz

logischen Rätsel sind auch direkt in der gruseligen Parallelwelt der Außerirdischen zu knacken. Insgesamt warten immerhin 75 Locations (darunter die viktorianische Villa, das nahegelegene Dorf, ein Friedhof und etliche andere Schauerszenarien) auf Bestech, und weil hier jede Handlung Zeit kostet, steht man wirklich permanent unter Druck. Wer



So sieht die Verlagsküche auch immer aus!

dennoch alles richtig macht, also die Geheimgänge im Haus entdeckt, den Postboten am Morgen erwischt und mittags Radio hört, darf zur Belohnung am dritten Tag zu den Aliens, wo erst mal der eigene Kopf und dann noch die ganze Menschheit zu retten ist... Gesteuert wird der kopl-



Hier möchte man doch gern beerdigt sein, was?



Wer hat schon einen echten Giger im Wohnzimmer?

Lucas Arts üblichen. Auch wenn die Grafik nun augenschonender präsentiert wird, hat sie bei der Konvertierung doch qualitativ ein wenig gelitten, was aber bei all der vorherrschenden Dämlichkeit dieser 3D-Welt sind gleich ganz in SW zu sehen) kaum auffällt. Die Schrift ist jetzt jedenfalls prima lesbar, doch die Animationen ruckeln, und die Karten wirken speziell auf kleinen Fernsehern etwas undeutlich. Die Musik war hingegen schon immer so gut, daß sie, auch ohne direkt von CD zu kommen, hervorragend Atmosphäre erzeugen kann, und





Nach dem Action-Rolling „Heimdall 2“ hat Core Design nun auch diese Vertikal-Ballerei auf Schillerscheibe gepackt – und wieder muß man die Unterschiede zur Diskversion mit der Lupe suchen...

Wer sich auf die angekündigten Full-Motion-Videosequenzen gefreut hatte, dürfte daher ziemlich enttäuscht sein, denn weder grafisch noch akustisch hat sich gegenüber dem 1200er-Banshee irgend etwas geändert. Schlecht ist das Game deswegen freilich noch lange nicht!

Die Vorgeschichte erfährt man aus dem lämmen Intro, einer kleinen Diashow ohne Sprachausgabe: Mit einer einmotorigen Propellermaschine, die er Banshee (Todesfee) nennt, zieht ein gewisser Sven Svardsvart in den Kampf gegen die Invasionsstreitkräfte des Alien-Diktators Blardax Maledrean. Und hier hat er es dabei trotz der nun drei Schwierigkeitsgrade kaum leichter als anno Disk, denn das Paßwortsystem hat die Konvertierung leider nicht überlebt. Immerhin gibt es Continues und einen tollen Duomodus, was die vier

umfangreichen Levels wenn schon nicht einfacher, dann doch zumindest unterhaltsamer macht. Das gilt vor allem dann, wenn die beiden Piloten im Optionsmenü nicht fein säuberlich nach Flugzeugfarbe getrennte Boni wählen, sondern sich um die Extraleben, Bomben, Raketen oder Streuschüsse streiten.

Mit dem Pad fliegt es sich ganz hervorragend, so daß man auf die alternative Maussteuerung getrost verzichten kann. Natürlich ist das Gameplay teilweise schon sehr brutal, aber man sollte sich eben ganz auf das butterweiche Scrolling, die tollen Grafikeffekte, die knackigen Sound-FX und die abwechslungsreichen Gegner konzentrieren. Kurzum, die Todesfee ist auch in ungetunter Form ein heißer Tip für Flinkfinger mit CD-Hangar! (st)

BANSHEE (CORE DESIGN)	
BALLER-KNALLER	
83%	
„EXPLOSIV“	
GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	68%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	-
DEUTSCH	KOMPLETT

Der Zeppelin hat keine Chance!



Das sprungstarke Psygnosis-Kätzchen mit den kleidsamen Bermuda-shorts streift schon eine ganze Weile durch den Amiga-Dschungel – und am CD² ist sein Reich sogar noch ein Stück größer!

Immerhin drei zusätzliche Levels befinden sich nun zwischen dem König der Tiere und seinem verschwundenen Kumpel Chris, was natürlich auch allerlei neue Aufgaben mit sich bringt: eine zünftige Schatzhatz etwa, tierische Befreiungen und die Sache mit dem tief in einem Brunnen eingespannten Eimer. Dazu taucht auf der Übersichtskarte nun bisweilen auch ein grauer Zylinder auf, der zu einem Hütehen- oder Kartenspiel führt. Das löwenstarke Jump & Run geht also tüchtig verstärkt in die CD-Runde, wo Brian mutter durch rund 40 Abschnitte turnt, seine Gegner durch beherbes Draufspringen oder saftige Tatzenhiebe ausschaltet und dabei alle möglichen Extras sammelt. Die drei Bonuswelten und der Wolkenshop, wo man seine Kristalle in Continues, Spezialkräfte oder Zusatzleben investiert, sind ebenfalls wieder mit von der Partie – genau wie die farbenfrohe Grafik der 1200er-Version samt dem flotten Parallax-Scrolling und tollen Zoom- und 3D-Effekten. Per Joypad läßt sich der Leu jedoch viel leichter bändigen als mit dem Stick, und eine Save-Option für drei Spielstände vermag die hier fehlenden Levelcodes be-

stens zu ersetzen. Neben den passablen Sound-FX gibt's feinste Musik von CD; fast eine Stunde fetziger Techno-Beat, cooler Reggae, karibische Steeldrum-Klänge und melodische Schmusesongs würden fast schon allein den Kauf rechtfertigen!

Zum König der Plattformen bringt es Brian aber auch auf CD nicht, dazu fehlt dem grundsoliden Gameplay einfach das entscheidende Plus an Originalität... (st)



Der CD-Löwe ist los...

BRIAN THE LION (PSYGNOSIS)	
JUMP & RUN	
80%	
„TIERISCH“	
GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	88%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 59,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

AMIGA CD-ZUR



Simon the Sorcerer

Auf Diskette bezaubert der Nachwuchsmagier die Abenteurer bereits seit Anfang des Jahres mit unwiderstehlichem Humor – in der neuen CD-Version versprüht er seinen Charme nun via Sprachausgabe!

Mike Woodroffes schlagfertiger Held trat ein schweres Erbe an: Er müßte mit ebenso brutalen wie erfolgreichen Vorgängern vom Schlag einer „Elvira“ bzw. eines „Waxworks“ konkurrieren. Sehr zur Freude der Fans tat er dies nicht nur brüllend komisch, sondern auch mit steuerungstechnischen Anfeiern bei Lucas Arts. Und damit dürfte Simon auch und gerade auf Schillerscheibe eine große Karriere sicher sein:

Die hier in vornehmstem Englisch vorgetragene Vorgeschichte weiß von einer Märchenwelt voller Trolle, Sumpflinge und schlafender Wachen zu berichten, in der sich der junge Simon zum vollwertigen Zauberer hochzuarbeiten hat. Denn nur so kann er den Magier Calypso aus den Klauen des Oberfieslings Sordid befreien und wieder ins traute Kinderzimmer zurückkehren. Alle per Maus oder Pad eingeleiteten Aktionen quittiert das Plap-

permaul dabei mit kecken Kommentaren. Egal, ob er nun kurzerhand eine Leiter in seiner Mütze (und damit im Inventory) verstaut oder dem Spieler mitteilt, er wünsche, er hätte sich an seiner Stelle am schwer verdaulichen Sumpfleintopf den Magen verdorben – die Sprüche kommen immer voll gut!

Ein besonderer Genuß sind nun die vielen Multiple-choice-Gespräche mit den Einheimischen, denn die Stimmen passen einfach perfekt zu den Akteuren: So ziemlich jede Figur kann mit eigenem Dialekt und Tonfall dienen, und nie hat man einen Riesen tiefer grummeln oder einen Troll drolliger schimpfen gehört. Als Kehrseite der Medaille hat der des Englischen Unkundige freilich wenig von diesem Sprachwunder, eher im Gegenteil. Weil in teilweise recht schrägem Slang gequasselt wird und die (guten) FX solche Dialoge manchmal überlagern, müssen selbst

Fremdsprachentalente immer fein die Ohren spitzen, wenn sie hier nicht vergeblich rätseln wollen. Dummerweise werden die Antworten nämlich nicht zusätzlich in schriftlicher Form am Screen eingeblendet.

Die fein gezeichnete Grafik ist schön wie eh und je, gleiches gilt für die tollen Animationen. Ja, es ist schon ein echter Augenschmaus, wie der jugendliche Held da in seinem Magier-Outfit der Größe X-Large durch witzige Szenarien stolpert und sich während der Denkpausen (die abgedrehten

Rätsel sind nicht ohnet) ein paar Songs am Walkman reinzieht, den er gentüllich aus seiner Mütze zaubert. Allerdings fällt der Umgang mit verblödeten Eulen oder streikenden Brückentrollen per Maus um einiges leichter als via Pad. Wer so einen Nager und ausreichend Englischkenntnisse besitzt, wird sich mit der sprechenden Version dieser genialen Märchenverüppung jedenfalls prächtig amüsieren – allen anderen bleibt nur die Hoffnung auf eine deutsche Version, wie sie vorläufig leider nur für den PC erhältlich ist. (ms)



Walk to Look at Open Use
Carryon Pick up Close Use
Talk to Person Hear Give

Na, Gollum, Sumpfsuppe gefällig?



Bei dem Lärm hilft nur noch der Walkman!

SIMON THE SORCERER (ADVENTURE-SOFT)

ADVENTURE-SATIRE

86%
„BEZAUBERND“



GRAFIK 82%

ANIMATION 79%

MUSIK 76%

SOUND-FX 86%

HANDHABUNG 80%

DAUERSPASS 87%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

CD

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/MAUS
1 SPIELSTAND
ANLEITUNG



Ein Freund...



...ein GUTER Freund!



HIT



CD-Joker

Wie beim bereits auf CD erhältlichen Vorgänger informiert ein Comic Intro über die Hintergrundgeschichte – diesmal ist der putzige Zeichentrickfilm noch länger ausgetallen und besticht durch schönere Animationen sowie eine glasklare Sprachausgabe. Darm ist zu erfahren, daß der bierbauchige Ur-Macho Chuck inzwischen Karriere gemacht hat. Er erlaubt das Automobil, wurde stolzer Vater sowie stolzer Fabrikbesitzer und schaffte Kohle bis zum Abwinken. Doch rüttet der Erfolg auch viele Neider auf den Plan, darunter den Tonrichter Brick Jagger. Er läßt den vermögenden Geschäftsmann entführen, um ein sauberes Lösegeld zu extressen. Und so tritt Söhnemann nun in die Fußstapfen seines Papas (der ja einst die gekidnappte Gattin Ophelia befreien mußte), schultert die Keule und macht sich daran. Daddy ist sechs mehrfach unterteilten Levels zu stochern...

Trotz ihres verhältnismäßig schlichten Aussehens sind die Einsatzmöglichkeiten der klassischen Neanderthalerrüster hier überaus vielfältig. Mit dem Zahnstocher à la Brok werden nämlich nicht nur aggressive Saurier aus dem Weg geräumt, der raffinierte Knüppel dient zugleich als Fackel, versetzt Felsbrocken oder macht den Weg zu bonigefüllten Gängen b/w. Räumen frei. Außerdem kann Junior sogar daran hochklettern, um so rollenden Felsbrocken und anderen Gemeindeteilen auszuweichen. Bisweilen dienen ihm auch kleine Dinos oder Riesemimmeisen als Reittiere; Traumpolone, spucktrendige Pflanzen und Muskelmänner sorgen für ungeahnte Höhenflüge des wehrhaften Wickelkindes, und fallengespielte Abgründe überwindet der Mini-Tarzan mit Hilfe von Fiammen. Auch sonst muß man auf die genretypischen Features nicht verzichten: Fette Endgegner finden sich ebenso wie (drei) Bonusspielen, in denen z.B. zu Filterungszwecken Äpfel von einem Baum gekloppt werden. Bloß das Sorti-

Chuck Rock II

Das richtige Timing ist alles: Gerade haben die „Flintstones“ im Kino das Steinzeitfieber wieder kräftig angescürt, da scheucht auch Core Design seine Neandertaler-Sippe (zurück) auf die CD-Plattformen!



Rechts hat Vorfahrt!



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm...



Dem Kerl vergeht das Grinsen gleich!

ment an Sammelobjekten ist etwas spärlich ausgetallen, denn außer punktmächtigen Bonbons bekommt man höchstens mal ein Extraheben oder ein energiespendendes Milchfläschchen zu Gesicht.

Am Gameplay hat sich somit gegenüber der Disk-Stanzen kein gar nichts geändert, was auch für die kunterbunte (und deswegen manchmal leider etwas unübersichtliche) Grafik gilt. Aber das flüssige Parallaxerolling und die hinfiebenden Animationen wären sowieso kaum zu verbessern gewesen. Das kleine Kerlchen bekommt man mit dem Pad jedoch einen Tick leichter in den Griff als anno Stick, und neben den hörenswerten Sound-FX erklingen jetzt groovige Musikstücke von der CD. Selbst wenn der Zahn der Zeit zwischen also schon ein bisschen an dieser witzigen Plattformkost genagt hat, der junge Chuck gehört immer noch zum Besten, was uns die Digi-Prähistorie hinterlassen hat! (st)



CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK (CORE DESIGN)

PLATTFORM-ACTION

80%
„STEINSTARK“



GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	85%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

VARIABEL: 3 STUFEN

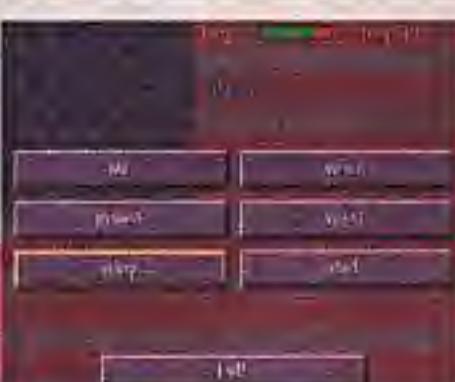
PREIS DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	-
DEUTSCH	ANLEITUNG

TEACH ME AMIGA!

ENGLISCH II



Versandkosten bei Vorkasse frei, bei Nachnahme DM 8,- (Sorry!)

TMA-Lernsoftware gibt's im Fachhandel
oder direkt von



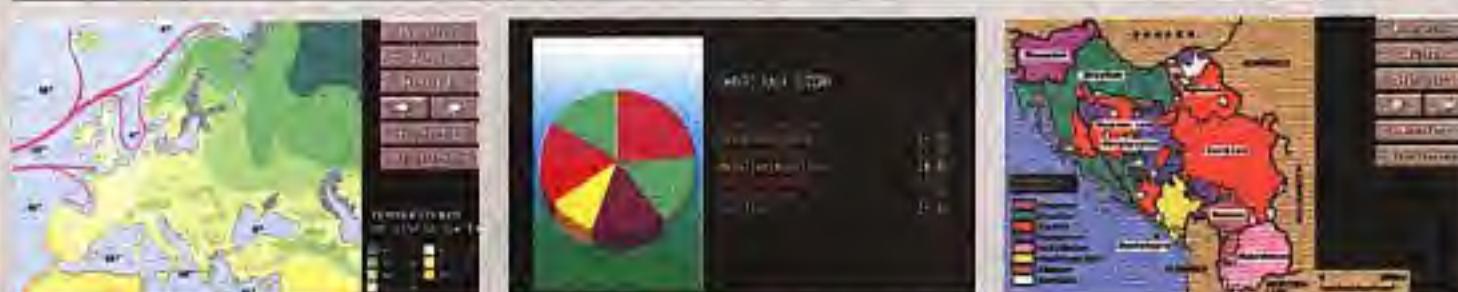
TEACH ME AMIGA!
Telefon: 06007 - 7218
Fax: 06007 - 8311

ENGLISCH I & II PLUS FRANZÖSISCH I & II PLUS

Version 2.0!

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält 11 bzw. 12 interaktive Grammatik-Kapitel, z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. ✓ Passend dazu ca. 1000 Grammatik-Aufgaben (Multiple Choice oder zum Eintippen) ✓ Vokabeltrainer mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), Editor für eigene Bibliotheken, Lernen im Kontext, u.v.a. ✓ Spannende Games mit 48 beinharten Levels ✓ Völlig flexibler Trainer für unregelmäßige Verben (nur II) ✓ Präzise Korrekturfunktion bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. ✓ Online Wörterbuch und Fachwortverzeichnis. ✓ Schulbuchunabhängig- daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ Updateservice für registrierte Kunden. ✓ Testurteile: AMIGA Special 12/93: SEHR GUT • AMIGA GAMES AWARD 12/93: "HERVORRAGEND" • Überragender Vergleichstest in AMIGA Plus 1/93! • AMIGA Magazin 10/93 ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

WORK YOUR MIND!



EUROPA PLUS

Version 2.0

Alle Staaten Europas (inclusive Baltikum) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ Schwerpunkt EG: Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ Hot-Text: Begriffe im Text werden auf Mausklick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ Umfangreicher Statistikteil: Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ Quiz mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ Neu: Exportfunktionen für Referate etc. ✓ Ständige Aktualität durch Updateservice ✓ Tests: AMIGA Action 1/93: SEHR GUT • Spitzentest im AMIGA Magazin 12/93 • AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT" ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

Englisch I Plus

Version 2.0!

DM 69,-*

Englisch II Plus

Version 2.0!

DM 69,-*

Französisch I Plus

Version 1.55

DM 59,-*

Französisch II Plus

Version 1.55

DM 59,-*

EUROPA Plus

Version 2.0!

DM 69,-*

**TMA! live auf der
AMIGA '94
4. - 6. November
Halle 11.2 - D30**

DM 69,-*

DM 59,-*

DM 59,-*

DM 69,-*

* Alle Preise sind Versandpreise bzw. unverbindliche Empfehlungen an unsere Fachhändler.

BESTELL COUPON

TEACH ME AMIGA! • Am Burggraben 8 • 61381 Friedrichsdorf/TS • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-8311

Ich will es wissen! Schickt mir sofort:

<input type="checkbox"/> Englisch I Plus	69,-	Name: _____
<input type="checkbox"/> Englisch II Plus	69,-	Straße: _____
<input type="checkbox"/> Französisch I Plus	59,-	PLZ/Ort: _____
<input type="checkbox"/> Französisch II Plus	59,-	
<input type="checkbox"/> Europa Plus	69,-	

Ich bezahle: mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei) per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)

Achtung: Ausland nur per Vorkasse (Scheck, bar) + DM 8,- Porto!



AMIGA CD-Joker

Legacy of SORASIL

Wenn die CD-Version der Diskfassung mit ein paar Monaten Abstand auf dem Fuß folgt, dann sind keine großen Nachbesserungen zu erwarten. Trotzdem ist Gremlins Nachfolger zu „Hero Quest“ ein prima Schiller-Roll!

Ein bis vier Spieler stellen sich für dieses Iso-Abenteuer zunächst mal eine schlagkräftige Viererbande aus dem achtköpfigen Heldenfundus (Zwerg, Magier, Kämpfer...) zusammen. Die Mitsreiter agieren dann zwar unabhängig voneinander, planvolles Teamwork ist aber unverzichtbar, wenn man in den neun in sich abgeschlossenen Kapiteln herausfinden will, warum im Lande Rhia Seuchen und Ungeheuer wüten...

Zu den Einsatzorten oder Warenhäusern gelangt man mittels Klick auf die Landkarte, den Skeletten. Vampiren oder Ghouls geht es dann unter Zuhilfenahme von Icons und Richtungspfeilen rundenweise an den monströsen Kragen. Hilfreich sind dabei nicht nur



Ein Verkehr ist das hier...

Zauberkraft und Säbelmacht, sondern auch ein formidables Automapping – schon weil die zahllosen Räumlichkeiten der Schlösser und Kerker trotz ihrer hinterhältigen Bodenfallen und Geheimtüren genauestens auf Waffen, Gold, Heil- und Zaubertränke hin untersucht werden wollen.

Wie zu befürchten, lohnen die Neuerungen kaum den kleinen Zweittest: Bis auf die satteren Farben und eine (noch) schönere Musik gibt es keinerlei Unterschiede zur Urversion. Selbst deren kleine Mängel blieben auf der CD erhalten, denn nach wie vor kann nur zwischen den Kapiteln abgespeichert werden, und die Grafik ist zwar erneut recht hübsch, doch etwas unübersichtlich. Ein spannendes, atmosphärisches, mit dem Joypad gut zu steuernches und vor allem umfangreiches Fantasy-Rollenspiel ist

das Vermächtnis von Sorasil, aber dennoch – und als solches eine Rarität am CD³². (md)

THE LEGACY OF SORASIL

(GREMLIN)

ISO-ROLLENSPIEL

72%
„FULMINANT“



GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	75%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

nicht zuletzt einem Duo-Modus (hintereinander) zu motivieren weiß. (rl)



OUT to LUNCH

Mindscapes Plattform-Koch hat gar nur ein paar Wochen gebraucht, um vom 1200er in die CD-Pfanne zu hüpfen – entsprechend dürtig sind auch hier die Zutaten ausgefallen, welche die Scheibe von der Disk unterscheiden.

Und wieder befindet sich Pierre le Chef auf einer Gourmet-Welttournee, die ihn nach Griechenland, in die Schweiz, auf die West Indies, nach Mexiko, China und Frankreich führt. Allüberall sind zunächst Kässcher, Wurstgeschosse oder Tabasco-Flammenwerfer aufzuklauben, um damit (ersatzweise ih's auch ein Kopfsprung) quickebendige Eier, Kartoffeln und andere Kochtopf-Dessertware zu bestücken, sie anschließend einzutanzen und in einem Käfig zu deponieren. In eine vorbestimmte

Anzahl beisammen, öffnet sich das Tor zum nächsten der 48 Levels.

Für gepflegte Hektik sorgt dabei ein Zeitlimit ebenso wie im Spielverlauf immer häufiger umherstreunendes Bös-Gemüse, das auf keinen Fall berührt werden sollte – sonst kommt das Sammelgut frei, und die getane Arbeit war für die Katz. Dank des laien und komischen Gameplays machte die Zutatenhitz auf

Disk viel Spaß, und das gilt wegen der gut an das Joypad angepassten Steuerung auch am CD³². Doch während die bunten Backgrounds und das sanfte Parallax-Scrolling die Möglichkeiten eines A1200 recht gut repräsentierten, liegt die CD-Power hier völlig brach: Es gibt weder ein Movie-Intro noch 16-Bit-Musik (die Soundbegleitung ist aber trotzdem nicht übel) oder sonstige Neuerungen zu vermelden. Und damit ist Out to Lunch auf CD halt wenig mehr als ein Hip-Hop unter vielen. Allerdings eines, das seine(n) Spieler mit einem abwechslungsreichen Levelaufbau, Bonusspielen und



Schmeckt genau wie auf Diskette...

OUT TO LUNCH

(MINDSCAPE)

PLATTFORM-EINTOPF

73%
„GAR“



GRAFIK	72%
ANIMATION	70%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM	PAD / 2 BUTTON-STICKS
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER JOKER UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!

MEGABLAST MEGABLAST MEGABLAST

MEGABLAST MEGABLAST MEGABLAST



DIE GANZ NEUE AUSGABE
AB SOFORT AM KIOSK!

Joker Galerie



Dieses mitternächtliche Szenario mit dem treffenden Namen „Midnight“ hat Thorsten Hary aus Ommersheim mit DPaint auf seinem 500er erstellt. Bravo, Thorsten, aber jetzt marsch ins Bett...



Diese waschechte Prinzessin in 32 Farben und dem Format 320 x 256 verdanken wir Christoph Jaszcuk aus Plaiddt und seinem A500 samt DPaint IV. Hey, die Hübsche ist genau unsere Kragenweite!



Robert Hazivar aus Wien hat eine tolle Freibeuterin am Haken – oder ist es genau umgekehrt? Egal, von dem Mädel würde sich wohl selbst Oberpirat Sid Meier gerne einfangen lassen!



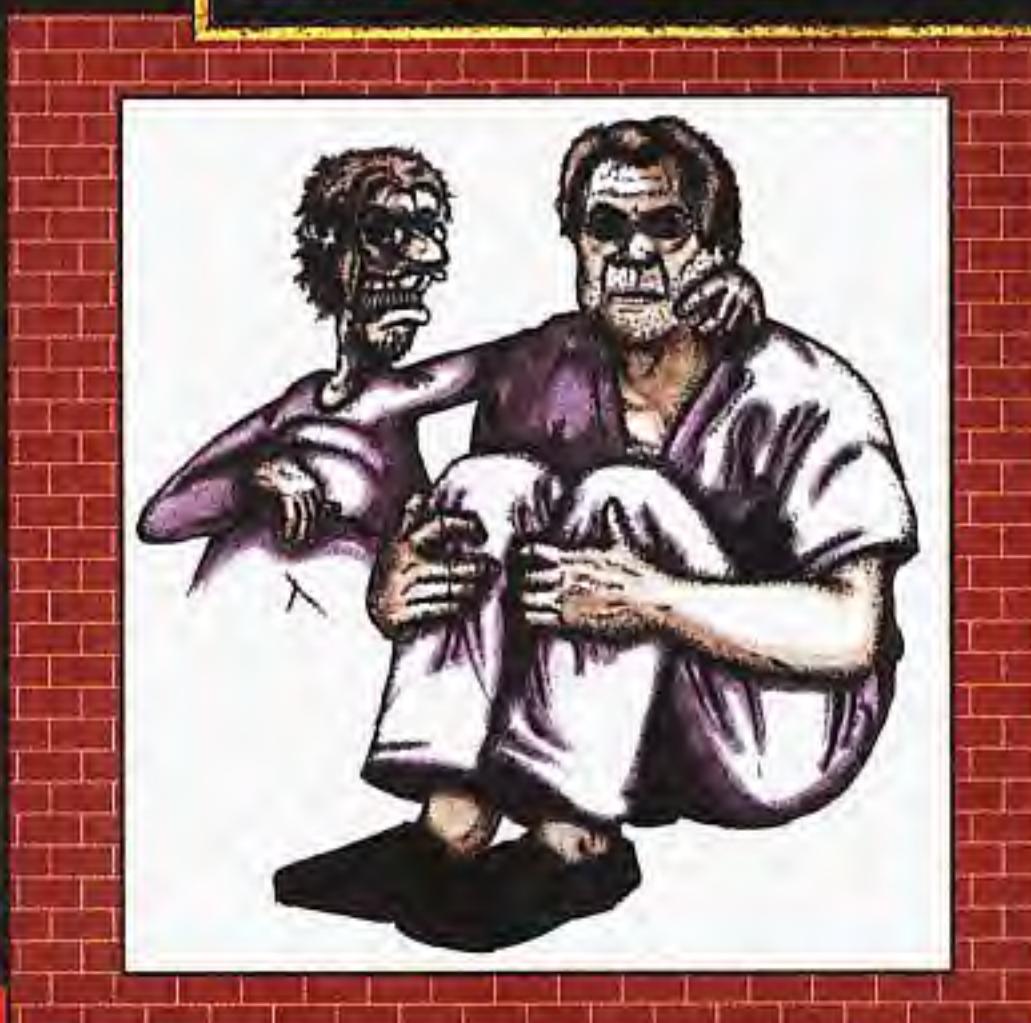
Der Automatenknüller „Samurai Showdown“ auf dem Amiga? Leider nur bei Michael Huberts aus Hildesheim! Einfach toll, auch wenn die Animationen etwas sehr langsam sind...



Markus Kuhnen aus Essen verschwitzt keine Folge mit der Enterprise – weil sein mit Reflections 2.5 und DPaint AGA modelliertes A1200-Zimmer neben dem passenden Poster auch einen fetten Ventilator hat.



Dieser „Wasserfall“ rauscht über DPaint IV AGA und am 1200er von Andreas Dommes aus Wernigerode. Noch vor wenigen Wochen waren die Temperaturen in unseren Büros so, daß wir am liebsten in das Bild gekrochen wären...



Diese beiden Typen zeichnete Karsten Schreurs aus Niederkrüchten. Alle Ähnlichkeiten mit Brork und sonstigen Joker-Mitarbeitern sind doch hoffentlich rein zufällig, oder?

Im Herbst fallen nicht nur die Blätter und das Thermometer – sondern unseren Künstlern auch jede Menge tolle Kreationen ein. Daher dürft Ihr Euch diesen Monat wieder an besonders schönen Exponaten ergötzen!

MIT HITZEFREI
IST'S
JETZT VORBEI

Während der sommerlichen Doppelausgaben hatten die Talente unter Euch genug Zeit zum Faulenzen, und Ausreden wie „Es war sooo heiß, daß mein Amiga verglüht ist!“ oder „Meine Farben sind in der Sonne eingetrocknet!“ gelten schon lange nicht mehr. Was dagegen immer noch gilt, ist dies: Hantiert mit Malpötten, Maus, Bleistift oder dem Schnitzmesser, nur SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT muß das Ergebnis sein, wenn es eine Chance haben soll, hier dem Publikum vorgestellt zu werden. Wenn Ihr uns verrätet, mit welchem Malprogramm und auf welchem Rechner die Digi-Kunst (so was bitte auf Disk schicken) entstanden ist, freut uns das, und falls Rückporto bei liegt, geben wir sie sogar zurück! Die Kunskenner des Verlages erreicht Ihr wie immer unter:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

**3x
Vollpreis-Spaß
für nur 19,90
DM pro Spiel**

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

**MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24**

Okay Soft

Inh. Michael Labiner

AM GRABEN 2 92557 Weiding

Tel. 09674-1279 FAX-1294

hotline news -8405

Ambermoon	66.90
Anzaa World Cup Edition	61.90
Apocalypse	45.90
Aufschwung Ost	59.90
Bundesliga Manager Hartnick	69.90
D-Day	66.90
Death or Glory	71.90
Der Clou	63.90
Der Trainer	69.90
Die Städter	61.90
Dracula	56.90
Elfmann	51.90
F.T.	54.90
Hanze Deluxe	42.90
Heimdall 2	66.90
Impossible Mission 2025	64.90
Indiana Jones IV	49.90
Ishar 3	58.90
Kings Quest 6	53.90
Kick off 3	44.90
Mr. Nutz	74.90
Pizza Connection	58.90
Rauschsaat	29.90
Sensible Soccer International	63.90
Simon the Sorcerer	66.90
Spaceward Ho!	64.90
StarLord	57.90
Tornado	59.90
Univers	54.90

Lösungshefte ab 9.90,-

für Amiga CD32:

Arabian Nights	39.90
Banshee	59.90
Beavers	53.90
Chaos Engine	56.90
Chuck Rock 2	55.90
Disposable Hero	55.90
Eisne 2	51.90
Gunsight 2000	61.90
James Bond 3	58.90
Lost Vikings	56.90
Lotus Trilogy	52.90
Microcosm	51.90
Naughty Omie	45.90
Pirates! Gold	51.90
Sensible Soccer International	54.90
Ultimate Body Blows	56.90
Univers	59.90
Zool 2	54.90

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Summe der Versandkosten	DM 7,-
Abholung	DM 1,-
Postkarte	DM 7,-

24-48 Std. Versand

DM 7,-

20

JAHRE
DEUTSCHE
KREBSHILFE
DEM LEBEN
ZULIEBE



90 90 90
SPENDENKONTO
BEI ALLEN BANKEN
UND SPARKASSEN

IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion

Manfred Duy (md)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)

Redaktionsassistenz

Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop

Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung

Christine Rothmeier

Layout

Prolit Studio GmbH

Fotografie

Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Bildredaktion

Monika Stoschek

Comic

Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel

Impressions

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitte Labiner

Reproduktion

Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (I/94)

Verbreitung: 93.167



Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahrs möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben vom Gründer zu kürzen oder nach eigenem Gutdanken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Dateneinspeicherungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Inh.: C.Kunzmann & A.Broh
Wilhelmstr. 72 36392 Gießen

**A.C.E.S.
Versand**

Fon&Fax: 0641/74728

Montag bis Freitag

13:00 bis 19:00 Uhr

Anstoß dA 67.90
Apocalypse dA 47.90
Arcade Pool dA 24.90
Aufschwung Ost dA 59.90
Bazooka Sue dA 88.90
Beneath a Steel Sky dA 64.90
Body Blows Galactic dA 49.90
Brian the Lion dA 48.90
Bubba 'n Stix dA 54.90
Bundesliga Manager Hartnick dA 81.90
Campaign 2 dA 68.90
Christoph Kolumbus dA 74.90
Cool Spot dA 54.90
Darkmire dA 58.90
Death or Glory dA 84.90
Der Clou! dA 69.90
Die Städter dA 79.90
Dune 2 - Battle for Arrakis dA 54.90
Elfmann dA 51.90
Eye of the Beholder dA 39.90
Eye of the Beholder 2 dA 59.90
Eye of the Storm dA 64.90
Fury of the Furries dA 56.90
Gensis dA 56.90
Goblins 3 dA 66.90
Hanse - Die Expedition dA 43.90
Heimdall 2 dA 69.90
Innocent until Caught dA 69.90
Ishar 3 dA 65.90
K240 dA 58.90
Kick Off 3 dA 54.90
Legacy of Sorasil dA 52.90
Liberation - Captive 2 dA 49.90
Mean Arenas dA 49.90
Pinball Fantasies dA 64.90
Pirates! Gold dA 64.90
Project X + F-17 Challenge dA 51.90
Robocod dA 58.90
Seek & Destroy dA 51.90
The Chaos Engine dA 52.90
Ultimate Body Blows dA 57.90
Uridium II dA 59.90
und viele, viele mehr dA 66.90
Katalog gg. 4,- in bar oder Briefmarken. dA 49.90

Versandkosten DM 7.00 + 0.60 Nachnahme + Zählekarte. Versandkosten bei Vorkasse (Eurocheck) nur DM 7.00. Versandkosten Ausland auf Anfrage (Alle Preise unter Vorbehalt.)

WAS MACHT EIGENTLICH

get COMPASS at 801.DIGI



Diskmag à la Alcatraz: Compass

Der Startschuß in die Marktwirtschaft fällt mit dem Actionadventure „Cedric“, von dessen Qualität man sich anhand des Previews in dieser Ausgabe überzeugen kann. Dahinter steckt der Austria-Flügel des insgesamt zwölf Mann starken Alcatraz-Teams, dessen übrige Mitglieder sich aus Norwegen, der Schweiz, England und Deutschland rekrutieren. Zu den Frühwerken der Truppe zählen die Bildersammlung „Museum“ und das Diskmag „Compass“, später haben sich Christopher „Quedex“ Disauer, Andreas „Poseidon“ Oberdorfer, Miguel „Pigment“ Marn und Lukas „Van Gogh“ Angermayer vorwiegend mit heißen Intros einen Namen in der Szene gemacht – alles unter dem Wimpel der Legalität, mit Raubkopien haben die Jungs nichts am Hut.

uns um den Code, Miguel schwingt den digitalen Pinsel, und Lukas bedient die Raytracer-Software – für die Musik engagieren wir meist jemand von außerhalb. Kennengelernt haben wir uns beim Amiga-Stammtisch, der seit Jahren alle zwei Wochen in Graz stattfindet. Daran nehmen nicht bloß Szene-Freaks aus unserem Kreis teil, sondern auch Professoren und Fernsehleute; es ist eine bunt gemischte, richtig gemütliche Runde.

?: Klingt nett! Haben die Profis dort euch dazu bewogen, euch von der Demoszene ab- und der kommerzielle Gameware zuzuwenden?

CD: Nun, wir wenden uns ja nicht von der Szene ab, denn tatsächlich arbeiten Lukas und Andreas momentan an einem neuen Demo. Bis Ende des Jahres soll es fertig werden,

Wir sprachen mit dem 20jährigen Chris über die Zukunftspläne der Shooting-Stars von Alcatraz...

?: Chris, stell dich und deine Crew am besten erst mal unseren Lesern vor.

CD: Also, Andreas und ich kümmern



Die Österreich-Division von Alcatraz:
Andreas, Chris, Miguel und Lukas

Vielleicht sollte die Frage diesmal eher lauten: Wer ist eigentlich Alcatraz? Bisher hat die internationale Truppe nämlich „nur“ tolle Demos produziert – zusammen mit Max Design wollen vier Österreicher daraus nun die Kommerzwelt erobern!

dann bekommt ihr es als erste für die Demo-Galerie – versprochen! Nein, die Idee zu „Cedric“ kam uns vielmehr beim Zocken von „Lionheart“: wir hatten einfach das Gefühl, so was viel besser hinkriegen zu können. Deshalb sollte „Cedric“ zuerst auch ein reines Jump & Run werden, doch das schien uns bald zu langweilig, weshalb wir jetzt Adventure-Elemente einbauen.

?: So ein Actionadventure gestaltet sich vermutlich erheblich arbeitsintensiver als ein Demo, oder?

CD: Das kann man wohl sagen! Insgesamt zieht sich die

Arbeit bereits über ein Jahr hin, denn wo man sich bei einem Demo als Programmierer allein auf die technische Seite konzentrieren kann, erfordert ein komplettes Spiel ein Maximum an Ausdauer. Neben spektakulären Optik-FX muß man dabei halt auch Rücksicht auf tausend andere Dinge nehmen, etwa Gameplay und Steuerung.

?: Wie seid ihr dann auf Max Design gekommen, und beschränkt sich eure Zusammenarbeit auf dieses eine Projekt?

CD: Von „Cedric“ haben wir einen fertigen Demolevel an Max Design geschickt, und



Eines der Frühwerke: die Museum-Slideshow

ALCATRAZ?

der stieß eben auf Gefallen. Mittlerweile konvertieren wir für die Jungs auch deren Wirtschaftssimulation „Oldtimer“ für den Amiga und das CD³². Dabei wird der Spieler quasi den Werdegang des Automobils von Beginn an nachvollziehen können, er muß Fabriken errichten und managen, Fahrzeuge entwerfen, bauen und verkaufen. Alles in allem ist es eine höchst komplexe Geschichte mit Anleihen bei „Sim City“ und „Rüsselsheim“, aber deutlich schöner präsentiert.

?: Apropos Präsentation – worin werden sich Disk-Fassung und CD-Version unterscheiden?

CD: Nun, für die Diskette werden wir den eingebauten Lexikonteil erheblich reduzieren müssen, aber am CD³² bleiben der voll animierte Fahrzeugkatalog und die alten SW-Filmchen in bester Qualität erhalten. Dort und am A1200 darf man sich auf weitere Schmankerl freuen: Wir wollen mehr Farben und eine zusätzliche Parallax-Ebene einbauen, außerdem wird es allein hier Autorennen durch astreine Voxelspace-Landschaften geben. Vergleichbares gab's bislang bloß am PC zu sehen!

?: Auf eine derartige Programmierleistung darf man gespannt sein. Die Erfahrung hast du ja, aber wie hast du dir dein Können überhaupt angeeignet?

CD: Ich bin reiner Autodidakt, hab' also vor rund elf Jahren am C64 erste Schritte in Basic unternommen und bin dann nach zwei Jahren auf Assembler umgestiegen. Wir hatten nämlich bei uns im Dorf fünf Freaks und haben uns gegenseitig durch immer neue Demos zu immer besseren Leistungen angestachelt. Dann kam der Amiga, und da

macht das Coden halt wesentlich mehr Spaß als auf einer DOSe. Inzwischen bin ich bei einem 1200er mit Festplatte, 6 MB RAM und einem Devpac-Assembler angelangt, was eine prima Entwickler-Plattform darstellt.

?: Demnach war das Programmieren bisher wohl eher ein Hobby, soll es in Zukunft ein Beruf werden?

CD: Solchen Zukunftsplänen macht zur Zeit die Situation bei Commodore einen Strich durch die Rechnung, denn wir sind nun mal auf den Amiga geeicht – es hängt also viel davon ab, wie es mit Commodore weitergeht. Ohnehin studiere ich im Moment, und zwar Telematik, eine Kreuzung zwischen Informatik und Elektrotechnik, wie sie in Deutschland als Fach nicht existiert. Später würde ich gerne Computer verlöten oder ins Chipdesign einsteigen, so ähnlich, wie das Teams bei großen Arcadeherstellern à la Sega tun. Man ist dann nicht mehr so an eine vorgegebene Hardware gebunden und kann, wenn man etwa eine tolle 3D-Knallerei entwerfen will, ganz einfach den passenden Chip bauen...

?: Da sage noch mal jemand, Österreich wäre der Entwicklung hinterher! Wie sieht dem bei euch so die Szene aus?

CD: Außer Alcatraz gibt es

noch ein paar Gruppen aus der illegalen Raubkopierer-Ecke, zudem tummeln sich einige Mitglieder der Energy-Crew in unseren Bergen – gerüchtshalber war davon zu hören, daß sie ebenfalls an einer Wirtschaftssimulation arbeiten. Ganz witzig sind noch die paar Leute, die sich eine Kopierstation für das Super Nintendo zugelegt und diese mit ihrem Rechner verkabelt haben. Auf diese Weise haben die Jungs nun nämlich die Möglichkeit, die Konsole mit selbstgestrickten Programmen zu füttern, darunter einige echt brauchbare Demos! Obwohl dabei eigentlich legal gearbeitet wird, läuft die ganze Sache ziemlich unter der Hand ab, denn Nintendo geht gegen alle nicht offiziell lizenzierten Projekte sehr rigoros vor.

?: Genauso rigoros kommen wir langsam zum Ende und damit zu unserer traditionellen Schlufffrage bezüglich der Alcatraz-Hobbies.

CD: Tja, wir lieben so das Übliche: Kneipen, laute Musik, schöne Frauen und schnelle Autos – nicht unbedingt immer in dieser Reihenfolge, aber so in etwa. Ach ja, und natürlich steigen wir öfter mal aufs Snowboard, schließlich bieten sich rund um unsere Heimatstadt Schladming häufigerweise verschneite Gelegenheiten für flotte Talfahrten.

?: Na, dann bleibt uns wohl nur noch, dir und deinen Leuten zu wünschen, daß der berufliche Weg weiterhin nicht tot-, sondern stetig aufwärts geht! (rl)





Bunny tanzt den Rock'n'Roll auf dem 1200er...

...und dem 500er

Bei Titus weiß man, wie der Hase läuft: Nach zwei Platform-Ausflügen hat die französische Softwareschmiede die betagten „Blues Brothers“ nun in Rente geschickt – und ein blaues Karnickel als Nachfolger eingesetzt!



Einder Flattermann...

Der letzte Stamm freier Langohren befindet sich in einer akuten Notlage, neigt sich der Möhrenvorrat doch rapide dem Ende zu. Also wird Quik, der schnellste Hasenfuß weit und breit, ins ferne Land des Zauberers geschickt, um dort ein magisches Samenkorn aufzutreiben... Den unendlichen Karottenvorrat vor Augen, hetzt das Karnickel nun stickgesteuert durch vier mehrteilige und weitverzweigte Levels, in denen meist horizontal gescrollt wird. Es geht durch Wald und Wüste, Meer und Eis, wobei allerorten Feinde, Höhlen und Hindernisse warten. Verschnaufpausen zum Betrachten der hübschen Landschaften sind da nicht eingeplant, denn ein gnadenloses Zeitlimit drängt, während die im Weg stehenden Gegner überhoppelt, umgerannt bzw. umgerollt oder mit einem gezielten Sprung attackiert werden. Sobald nämlich eine Schlange, ein Wüstenfuchs oder Eisbären (Hasen-) Braten riecht, ist der Ener-



Wer wird denn gleich die Ohren hängen lassen?

gievorrat in Gefahr – zum Erhalt der drei Bildschirmleben sind somit die herumliegenden Herzen ebenso wichtig wie frisches Wasser und Futter. Wie gut, daß so mancher verschiedene Widersacher Speis und Trank hinterläßt!

Bloß vertragen einige der Gegner mehrere Hiebe, andere sind gar gänzlich unsiegbar. Und selbst Zeit zum Weiterspielen muß erkämpft werden, indem Quik in einer Parallelwelt (sprich: vertikal scrollende Extra-Abschnitte) sogenannte „Qronos“ findet, die eifersüchtig von einem besonders schrägen Vogel bewacht werden. Glücklicherweise ist der Weg dorthin mit Hinweisfeilen und Statuen halbwegs vernünftig ausgeschildert, ansonsten muß unser Langohr jedoch weitgehend ohne Unterstützung zureckkommen. Im Falle eines Ablebens bedeutet das beispielsweise den Neubeginn am Anfang des gerade bereisten Levels.

Technisch ist die Hasenwelt in Ordnung, schon weil das Programm automatisch den Chipsatz des 1200ers erkennt und mit feinem Parallaxscrolling honoriert. Die Animation des Hauptdarstellers ist auf allen Amigas gleichermaßen prima gelungen (etwa wenn Quik getroffen am Boden liegt und die sprichwörtlichen Vöglein zwitschern hört), und die Sounduntermalung geht auch ganz in Ordnung. Daß dieses Jump & Run trotz manch netter Idee, dem abwechslungsreichen Leveldesign und der fairen Steuerung kein Überhammer ist, liegt daher wohl eher in der Natur der Sache: Bei der aktuellen Platform-Schwemme ist die Innovation ja schon längst auf der Strecke geblieben...

Wer also noch ein knuddeliges Hüpfical sucht, dessen Schwierigkeitsgrad selbst auf der leichtesten Stufe nicht ohne ist, der darf diesen Hasen getrost in den Desktop werfen – Levelcodes beugen dabei ja den ärgsten Verdauungsschwierigkeiten vor. (ms)

QUIK (TITUS)

HOPPEL-AKTSCHN

72%
„HASENREIN“



STANDARD/AGA

GRAFIK 74% / 76%

ANIMATION 75%

MUSIK 66%

SOUND-FX 69%

HANDHABUNG 74%

DAUERSPASS 70%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF 1 MB / 2 MB

DISKS/ZWEIFLOPPY 3 NEIN

HD-INSTALLATION NEIN

SPEICHERBAR PASSWÖRTER

DEUTSCH ANLEITUNG





Wenn man keine neuen hat, dann sind die alten Spielideen automatisch die besten, stimmt's? Und die zu diesem 3D-Rennen ist steinalt, handelt es sich dabei doch schlicht um eine Art Comic-Remake von „Buggy Boy“.



So sieht also das „größte Rennerlebnis aller Zeiten“ aus...

In Grandslams Variante darf man also weder die sieben verrückten Vehikel noch deren Piloten sonderlich ernst nehmen, denn hier kämpfen Gestalten wie die Dodgy Dinos, Eric der Eskimo oder die kapriziöse Loretta Lamour um den Siegerpokal. Um ihn in die Finger zu kriegen, sind sieben Rennen zu fahren, in denen die Fairneß stets der Verlierer ist...

Anders gesagt: Auf der Strecke herumliegende Sterne verwandeln sich nach dem Aufsammeln umgehend in Raketen, Minen, Öllachen oder ähnliche Hilfsmittel, um die Kon-

kurrenz auszuschalten. Für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen indessen Naturkatastrophen wie über den Kurs kullernde Schneekugeln, Schlammpfützen und hyperaktive Haartrockner, die allen Boliden das Leben gleich schwer machen – jeder Kontakt kostet den Piloten Zeit und den Wagen Kraft. Um dennoch den zur Qualifikation für das nächste Rennen erforderlichen dritten Platz zu erreichen, haben die Programmierer auf den Strecken etwas Geld verstreut, das in eingesammelter Form für bessere Motoren, eine Panzerung oder neue Reifen gut ist.

Für Notfälle gibt es drei Continues und für gesellige Driver eine Duell-Option am Splitscreen; ansonsten aber wenig Spektakuläres: 3D-Grafik haben wir vor Jahren schon hübschere gesehen, und Musik bietet nur der

Titel; während der Rennen müssen Rumpel-FX genügen. Auch die Steuerung ist eher schwammig, vor allem das Auslösen der Waffen zerrt an den Nerven. Aber vielleicht kann man für knapp 70 Mäuse auch nicht viel mehr erwarten? (mic)

BUMP 'N' BURN

(GRANDSLAM)

GAUDI-RENNEN

60%
„LAU“



GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	68%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Auf der DOSe konnte man mit dieser Weltraumballerei ja zur Not noch leben, doch die nun vorgelegte Amiga-Umsetzung des Low Cost-Games wird dem Dongleware-Label kaum neue Anhänger verschaffen...

Wieder einmal dürfen wir Mutter Erde vor der drohenden Vernichtung durch einen bösen Imperator und seine Alien-Horden bewahren. Die fünf Levels umfassende Mission führt uns dabei durch eine der übelsten Gegenden in der vertikal scrollenden Galaxis: die künstliche Raumzone Arya Vaiv, wo bis zum Happy-End geballert wird, was der Laser hergibt.

Leider hat man die knallharte PC-Version bei der Konvertierung so weit entschärft, daß das

Alienabmurksen nun fast schon zum Kinderspiel geworden ist. Trotz der reichlich vorhandenen Gegner geht's hier in beiden Schwierigkeitsgraden die meiste Zeit recht gemächlich zu, mit den drei Bildschirmleben kommt man daher problemlos aus. Diverse Boni stocken derweil das Punktekonto auf, bescheren dem Spieler Extraschiffe, mehr Feuerkraft oder höhere Geschwindigkeit. Die nicht gerade überwältigende Grafik würde dabei ja noch angehen, aber das

teilweise extreme Ruckeln des Scrollings und die endlosen Nachladezeiten hätten wirklich nicht sein müssen. Auf Sound-FX wurde komplett verzichtet, aus den Boxen ertönt nur ein einziges Musikstück, das besser zu einem niedlichen Jump & Run passen würde. Immerhin geht die Steuerung per Stick und Nager gleichermaßen locker von der Hand, und die zehn erfolgreichsten Helden dürfen sich in der Highscoreliste verewigen – was auf dem A1200 allerdings gleich zum Totalabsturz führt...



Ein Sonntags-spaziergang...

Der langen Rede kurzer Sinn: Selbst wenn man es bloß als Trainingseinheit für die wahren Genre-Knaller ansieht, ist das so günstig erscheinende Game noch zu teuer! (st)

ARYA VAIV

(DONGLEWARE)

BALLER-ACTION

44%
„NIVEAULOS“



GRAFIK	59%
ANIMATION	48%
MUSIK	49%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	42%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Duy, es war ruhige See. Eingetroffen sind:
Vstadt Wolle 42

HANSE

Die Expedition

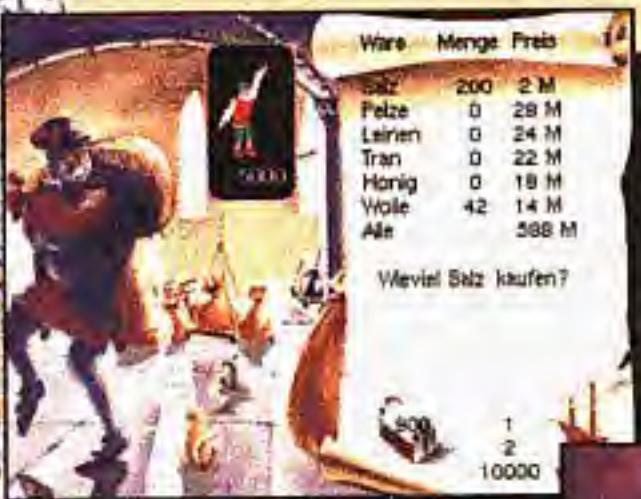
Wer segelt so spät durch Nacht
und Wind? (A1200)



ur vier Wochen nach den PC-Hanseaten verschlägt es nun also auch die Amiga-Kaufleute wieder ins mittelalterliche Lübeck, wo sechs von ihnen (Nachzügler dürfen auch später noch einsteigen) fünf Generationen lang Zeit haben, es durch erfolgreiches Wirtschaften, gezielte Familienplanung und großzügige Spendenpraxis zum hiesigen Oberbürgermeister zu bringen.

Im Mittelpunkt des rundenweise organisierten Geldscheffels steht nach wie vor der Salzhandel an acht Nord- und Ostseehäfen: In der Heimat belädt man seine Schiffe mit dem weißen Gold und schickt sie zu einer anderen Stadt, um dafür Wolle, Pelze, Honig etc. einzutauschen. Zurück in Lübeck verhökert man alles zum aktuellen Marktpreis. Über den Profit entscheidet aber auch die Menge der angelieferten Waren, und die hängt wiederum stark von der (vierstu-

Dringend anzuraten ist die Ausstattung der Handelskontore mit (bis zu 20) Kanonen. Bei einem Überfall der bösen Konkurrenz postieren und laden dann zunächst beide Seiten ihre Geschütze, und es folgt ein vollautomatischer Schlagabtausch mit abschließender Gewinn- und Verlustrechnung. Gewinnbringend könnten auch Spenden und insbesondere Heiratsangebote sein, denn die daraus resultierenden Bälger werden nicht mehr einfach nur als Erben eingesetzt – man kann sie auch bei einem von drei Hauslehrern (Krämer, Offizier, Seebär) ausbilden lassen, ihnen später ein paar Schiffe spendieren und sie auf Expeditionen schicken. Damit hat dann der Untertitel seine Berechtigung und der Spieler vielleicht bald ein paar neue Absatzmärkte. Bei der Finanzierung solch teurer Unternehmen hilft die Hausbank gerne weiter, zudem kann mit den Firmanteilen aller Mitspieler spekuliert werden. Im Vergleich mit dem Vorgänger fällt besonders die animationsarme, aber schön gezeichnete Grafik positiv auf; am 500er ist sie allerdings etwas bläßlich. Dagegen hat sich inhaltlich bis auf die Expeditionen der Nachkommen und die 150 neuen Zufallsereignisse nichts getan. Die Handlungsmöglichkeiten sind daher aus heutiger Sicht doch arg begrenzt, speziell, wenn man an den „Patrizier“ aus demselben Hause denkt. Trotzdem entfaltet Hanse gerade in geselliger Runde immer noch den alten Charme, was nicht zuletzt an der gelungenen Maussteuerung und der harmonischen Musikbegleitung liegt – und wohl auch ein bisschen am günstigen Preis. (md)



Salzkohle in Massen (A500)

figen) Windstärke während der Überfahrt ab. Wer es also nicht wie die EG machen und seine Güter ins Meer schütten will, der holt beim örtlichen Wahrsager eine Wetterprognose ein, die natürlich kostet. Außerdem kann man seine Pötte in der Lübecker Werft reparieren lassen und neue in Auftrag geben.



Die lieben Kleinen (A1200)

Was Starbyte bei „Rings of Medusa Gold“ recht war, kann Ascon bei Ralf Glaus Handelsklassiker nur billig sein: Auch diese mittlerweile sieben Jahre alte Simulation wurde in zeitgemäßer Präsentation neu aufgelegt.



Die Hanseaten-Hochburg
am 500er...



...und Lübeck im AGA-Look

HANSE - DIE EXPEDITION (ASCON)

HANDELSIMULATION

70%
„KLASSISCH“



STANDARD AGA 70% 73%

GRAFIK 70% 73%

ANIMATION 39%

MUSIK 68%

SOUND-FX 41%

HANDHABUNG 75%

DAUERSPASS 69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF 1 MB/2 MB

DISK5/ZWEITFLOPPY 2/3 JA

HD-INSTALLATION JA

SPEICHERBAR DEUTSCH

SPIELSTÄNDE KOMPLETT

Sternsiedler

Sternsiedler

Sterntaler & Co.

Wüßt Ihr, wie viele Sternlein stehen? Nun, am Himmel sind es wohl ziemlich viele – im neuen Strategical von Oase sind es ziemlich exakt 50. Und die warten nun samt ihren bis zu acht Planeten auf einen Eroberer...

In jedem dieser Sonnensysteme (= Levels) tritt der Spieler als Chef einer irdischen Kolonie gegen die Einheimischen

an, deren Steuerung dem Rechner obliegt. Als erstes wäre dabei auf der Startwelt für wirtschaftliche Ordnung zu sorgen: Viele Siedler mögen zwar viele Steuertaler einbringen, fressen dafür aber auch viel und verbrauchen viel Energie. Andererseits sind neue Technologien oft sehr ertragreich, doch was nützt's, wenn man sie mangels finan-

zieller Mittel und/oder Rohstoffen nicht realisieren kann? Soviel zur Detailarbeit, denn im Großen geht es darum, Kampfroboter zu bauen, sie auf Nachbarwelten zu beamen und diese so zu erobern – tunlichst ehe man selber niedergemacht wird. Auch dabei ist Umsicht geboten, schmelzen doch die Blei-Blechs in heißen Gefilden dahin, während etwa Eisenrobbis in feuchter Umgebung oft und gerne rosten. Da alle Entscheidungen im Einklang mit der rasant tickenden Echtzeituhr zu treffen sind, bricht schnell Hektik aus; besonders wenn man mehrere Planeten gleichzeitig zu verwaltung hat. Wer dennoch als Sieger endet, darf per Passwort den nächsten Level in Angriff nehmen, um dort vielleicht völlig andere Wege gehen zu müssen.

Die teils animierte Optik ist ganz nett, der Sound trotz sparsamster FX aufrüttelnd und die Maussteuerung problemlos; nur die Anleitung kann nicht recht

überzeugen. Aber der Fokus und vor allem das Gameplay sind nicht-tibel, erinnert das Spiel in seinen besten Momenten doch ein wenig an "Populous"-Zeiten... (jn)



Das Kommandopult des Sternengleiters

STERN SIEDLER (OASE)	
STERNEN-STRATEGIE	
69% „TURBULENT“	
GRAFIK	57%
ANIMATION	52%
MUSIK	78%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSW.-HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

Licht aus!

Der Ideenfundus von Klassikern wie „Tetris“ und „Logical“ ist schon so oft geplündert worden, da kommt es auf einmal mehr nicht an – nach diesem Motto gestaltete man bei Millennium eine neue Hektik-Tüftelei. Immerhin sind hier ein bis acht Spieler gefragt, wenn es darum geht, von oben ins Bild sinkende Würfelketten von fünferlei Farbe und zweierlei Hel-

ligkeit durch Vereinheitlichung zur Explosion zu bringen, bevor sie einen tödlichen Energiebalken erreichen. Man darf sich 80 Levels lang also solo oder im Turnier langweilen... Wenn man nämlich allein vor dem Screen hockt und eine Trommel am unteren Bildrand entlangbewegt, um damit die Kettensegmente anzuvisieren, ist das ziemlich einschläfernd – wenn es hingegen zwei Spie-

ler im Duell versuchen, behindern sie sich oft gegenseitig. So eine Trommel verfügt über fünf (Farb-) Kammern, die mit einem der beiden Feuerknöpfe am Joystick rotiert werden. Der aufs Korn genommene Block wird dann mit dem zweiten Knöpfchen umkoloriert, auf daß einfarbige Ketten verschwinden. Sollte das nicht gelingen, ehe der waagerecht über die untere Bildschirmhälfte verlaufende Energiebalken erreicht ist, gibt's erst mal Punktabzug; im Wiederholungsfall dann das Game Over.

Mit ausreichend Zählern auf dem Konto steht der nächste Abschnitt an, wo es wieder einen Tick hektischer zugeht. Natürlich ist das ziemlich öde, woran weder die punkteträchtigen „Joker“ noch die vorübergehende Blockade der Trommel(n) durch einen gelegentlich auftauchenden Sperrstift etwas ändern. Abgesehen vom netten Intro ist die Prä-

sensation trotz wechselnder Hintergründe ebenso dürrig wie das abwechslungsarme Gameplay, weshalb dieses Lebenslicht in Wahrheit allenfalls eine Sparflamme abgibt. (md)



Ein Lebenslicht für Scheintote?

VITAL LIGHT (MILLENIUM)	
FARB-KNOBELEI	
41% „SCHNARCH...“	
GRAFIK	46%
ANIMATION	38%
MUSIK	58%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	38%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

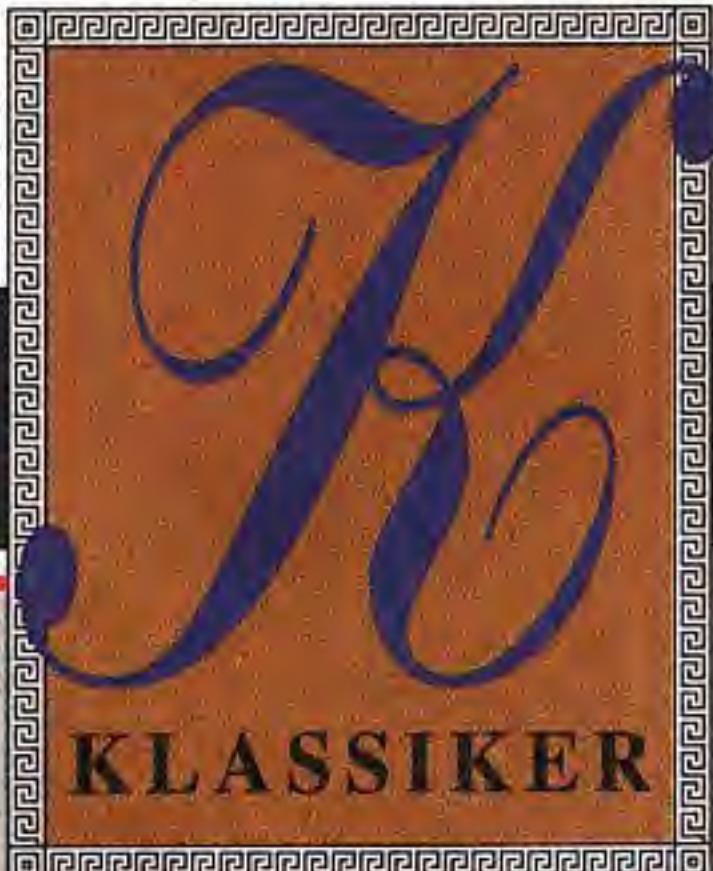
Als Software 2000 anno 1989 den „Ur-Bundi“ veröffentlichte, hatte man sicher auf Erfolg gehofft – doch mit zwei echten und einem Quasi-Nachfolger sowie den höchsten Verkaufszahlen der deutschen Spiele-Geschichte konnte damals wohl keiner rechnen!



Denn das Genre der Stratego-Kicker wurde schließlich nicht in Eutin erfunden, mit englischen Titeln wie z.B. Kevin Toms' legendärem „Football Manager“ traf das Programm vom Start weg auf ernstzunehmende Konkurrenz. Daß der Bundesliga Manager als einer der ersten seiner Art auf deutsche Verhältnisse zugeschnitten war, ist dagegen unstrittig; daß er das Genre auf praktisch allen relevanten Systemen revolutionieren sollte, zeigte sich erst später. Zunächst schien das praktisch nur aus einem kurzen Titelsound, Stadionraumen, Tabellen und Datenscreens bestehende Spiel nämlich sang- und klanglos unterzugehen – bis sich schließlich durch Mund-zu-Mund-Propaganda die beträchtliche Qualität dieser Simulation (z.B. war die Mehrspieler-Option damals ein echtes Novum) herumsprach:

Man startete bei den Amateuren,

wo der reine Kampf um gute Tabelleplätze gar nicht mal sooo hart war, ließen sich die Kicker doch in vier Trainingslagern auf Vordermann bringen. Außerdem alterten die Burschen damals noch nicht, so daß den Trainer keinerlei Zwänge zu überstürzten Personalwechseln trieben. Das ganz große Plus des Games bestand aber neben dem kompletten Pokalprogramm und vielfältigen Tabellen zu Gegenwart und Vergangenheit des Lieblingsclubs in der lange Zeit unerreicht flexiblen Mannschaftsaufstellung per „Rasen-Schachbrett“. Außerdem steckte so mancher Teufel in den Finanzdetails, denn wer es nicht verstand, durch Stadion-Ausbau, angemessene Eintrittspreise und sparsame Ausgaben das materielle Unterfutter zu garantieren, den holte, wie das Game-Cover süffisant formulierte, in der Tat bald der Gerichtsvollzieher. Während der Begegnungen sah man lediglich ein symbolisches Spielfeld,



über das ein laufender Ball hin und her hetzte. Selbst damaligen Optik-Ansprüchen wurde das kaum gerecht, dennoch starre man wie hypnotisiert auf den Monitor und harrte gebannt der Tore, die da fallen oder auch nicht fallen sollten...

In Cheater-Kreisen war das für die Verhältnisse seiner Zeit erstaunlich komplexe Programm übrigens vor allem wegen seines „Mogel-Gurus“ gefürchtet, der jeden echten oder vermeintlichen Betrugsversuch mit Geldstrafe und schließlich gar der Zerstörung des Spielstandes ahndete – nichtsdestotrotz verteidigte der Manager seinen inoffiziellen Titel als Deutscher Meister (sogar unser Kicker-Cup basiert schließlich auf diesem Game), bis sich Ende 91 der professionelle Nachfolger aus demselben Hause auf den Spitzensitz setzen konnte. Die Bundi-Väter Werner Krahe und Jens Onnen festigten dann ihren Ruhm mit dem sehr ähnlichen „Eishockey Manager“, und ihrem jüngst erschienenen „Bundesliga Manager Hattrick“ gelang gar das Kunststück, noch vor Auslieferung (also allein durch Vorbestellungen) einen neuen Verkaufsrekord aufzustellen! (ja)



ALLE AKTUELLEN COMPILED AUF EINEN BLICK

CORKERS

Core Design wirft für bescheidene 59,- DM ein auch qualitativ bescheidenes Quartett auf den Markt, das zur einen Hälfte aus Jump & Run, zur anderen aus Ballern besteht. Das Highlight stellt der hüpfende Hund **Wonderdog** mit seinerzeit 75 Prozent in der Gesamtwertung dar, während sein Plattform-Kollege **Blob** aus der 50-Prozent-Klasse kommt. Gleiches gilt für die Laser-Action mit **Blastar**, und die schießwütigen **Cyberpunks** brachten es gar nur auf schlappe 44 Prozent. Trotz des günstigen Preises und der deutschen Anleitung insgesamt also eine ziemlich schwache Vorstellung.



Ein Hund ist er schon, dieser Wonderdog...



Die kleinen Langweiler: Cyberpunks

Hier findet Ihr in alphabetischer Reihenfolge kritische Kurztests zu jenen preiswerten Spielesammlungen, die man derzeit in den Geschäften findet. Nur die Oldie-Sampler auf CD haben wir ausgelassen – die fandet und findet Ihr da, wo sie hingehören, nämlich im „Amiga CD-Joker“...

BIG FOUR

Die „großen vier“ hat Starbyte zusammengetragen, wobei der beste Titel aus eigener Produktion stammt: **Hannibal**, eine hübsche Wirtschafts- und Konfliktsimulation aus der Antike. Für Strategen ebenfalls nicht zu verachten ist der originelle **Boxing Manager**, und auch das actionorientierte **Jahangir Khan Squash** kann als sportlich fairen Angebot durchgehen. Last but not least dürfte das digitale Polizeirevier **Hill Street Blues** nicht nur den Fans der gleichnamigen TV-Serie gefallen, weshalb die komplett deutsche Sammlung für 89,- DM im oberen Mittelfeld anzusiedeln wäre.



Handel & Wandel in der Antike: Hannibal

HITS FOR SIX VI

Den Preis als fleißigste Sammler haben sich die Jungs von Prism Leisure verdient, auch wenn sie generell keine Gewähr für AGA-Tauglichkeit leisten. So findet man hier für 50 Märker den Meilenstein **Silent Service 2** (U-Boot-Simulation) ebenso wie das miese **World Cricket** (Exoten-Sport), das alte, aber gar nicht windige **Stormlord** (Actionadventure), das merkwürdige **Maya** (Genre-Mix), den üblichen **Graeme Souness Soccer Manager** (Fußball-Management) sowie das zumindest optisch spektakuläre **3D World Tennis**. Es gibt also viele Bytes fürs Geld und deutsche Anleitungen obendrein – sagen wir mal mittel bis okay.



Taucht was: Silent Service 2



Stürmisches Actionadventure: Stormlord

HITS FOR SIX VII



Die Eliteeinheit: Special Forces

Mit etwas mehr Berechtigung könnte man hier seinen Fuffi zücken, denn nicht bloß das Söldner-Strategical **Special Forces** ist ganz große Klasse. Auch die Vektor-Champs aus **3D World Boxing** können sich sehen lassen, und der Drehturm von **Nebulus** ist zwar alt, aber nicht völlig umsonst so berühmt. Den Rest vom Fest (der sportliche **Windsurf Willy**, das Rennen **Mille Miglia** und die Schatten-Action **Blade Warrior**) muß man halt als das nehmen, was er ist: deutsch angeleitete Dreingaben.

HITS FOR SIX VIII

Auch der dritte Sixpack von Prism Leisure paßt ins Bild dieser Reihe: Mit Sid Meiers klassischer Eisenbahner-Simulation **Railroad Tycoon** liegt ein absoluter Spitzentitel in der Box, der **World Cup Football Manager** und **International Tennis** markieren das Mittelfeld, die Action von **Netherworld** und **Targhan** ist gerade noch erträglich, und **Big Game Fishing** macht halt das Schlußlicht. Aber Preis und Menge stimmen, angeleitet wird deutsch – warum also nicht 50 Mäuse riskieren? Höchstens, weil man mit seinem AGA-Rechner nicht sicher sein kann...



Diese Bahn gefällt immer:
Railroad Tycoon

SIM CLASSICS

SIMulanten, aufgepaßt: Für nur 89,- DM rollt Maxis hier gleich drei deutsch angeleitete Meilensteine über den Tresen! Es handelt sich einmal um die tolle Stadtbausimulation **Sim City** (ein Klassiker unter den Klassikern), dann um die spielbare Ameisenkolonie **Sim Ant** sowie den etwas überkomplexen Genetik-Baukasten **Sim Life**. Als einzige Begründung, bei diesem höchst empfehlenswerten Sonderangebot nicht zuzuschlagen, lassen wir den Besitz eines oder mehrerer Programme der flotten Troika gelten!

Die Stadt der Ameisen: **Sim Ant**



TEAM 17 COLLECTION VOL.1

Hier liegen Aktionisten goldrichtig, denn für 79,- DM ver machen ihnen die englischen Action-Profis die voll geglückte Prügel-Orgie **Body Blows**, das knuddelige und sehr spielbare Hüpfical **Superfrog** sowie das doch recht nette Draufsicht-Rennspiel **Overdrive**. Da die Anleitungen deutsch sind, können wir's kurz machen: zugreifen, solange der Vorrat reicht!



Schlag auf Schlag:
Body Blows



Sei (k)ein Frosch:
Superfrog

KIND OF MAGIC 4

Für 99,- DM will Magic Bytes alle einheimischen Simulanten mit komplett deutschem Nachschub versorgen, wobei die Geld-Jongleure gleich zweimal bedient werden: mit den Wirtschaftssimulationen **Dynatech** und **Elysium** zunächst in ferner Zukunft und dann in ferner Vergangenheit. Auf Capitanos wartet zudem die **USS John Young 2**. Das Trio ist durch die Bank nicht wirklich schlecht, aber auch keineswegs wirklich gut – weshalb wir den stolzen Preis von einem knappen Hunni wirklich zu hoch finden. Trotz mittelprächtigen Inhalts rangiert die Compilation daher wegen des schlechten Preis-/Leistungsverhältnisses unter ferner liegen.



Wirtschaftswachstum in der Zukunft: **Dynatech**

SOCCERMANIA

Mit dieser Mixtur aus Action und Management will Prism Leisure die Fußballfans nach dem Ende der WM vor den Bildschirm zurückholen. Warum nicht, schließlich kostet es bloß 35 Mark, mit **Gazza Super Soccer** bzw. dem weitaus besseren **MicroProse Soccer** über den Platz zu fegen oder die Geschicklichkeit der Kicker eher strategisch im **Football Manager 2** bzw. dem **World**

Seid folgsam,
Jungs: **Football Manager 2**



Sei (k)ein Frosch:
Superfrog

ALLE AKTUELLEN COMPILATIONEN AUF EINEN BLICK

Wüste
Raserei:
Driving
Force



TRIPLE ACTION VI

Hier hier läßt man die Kohle besser stecken, denn selbst wenn Super Tetris, Air Ball und Time Bandit für sich genommen nur jeweils 10 Märker kosten, so ist das deutsch angeleitete Sammelsurium aus Geschicklichkeitstests doch seine 30,- DM kaum wert. Zumal Prism Leisure

TRIPLE ACTION VI

wie jetzt schon mehrmals gesagt keine AGA-Garantie übernimmt.

Was ist eigentlich so super an Super Tetris?



Wer unbedingt drei deutsch angeleitete Progis für 30 Kiesel haben will, sollte lieber hier zugreifen: MicroProse Golf ist nicht so übel, 3D World Soccer ganz nett und

Driving Force ein immerhin erträgliches Rennspielchen. Von den üblichen AGA-Abstrichen abgesehen also ein gutes Angebot, das Euch Prism Leisure da unterbreitet.

TURNING POINTS

Wie oft will man den Strategen diese drei Langweiler vom Fließband des Dr. Peter Turcan eigentlich noch unter neuem Namen als Compilation unterjubeln? Armada, Gettysburg und Waterloo sind verschiedene Bezeichnungen für das ewig gleiche Spielchen, lediglich die Szenarien unterscheiden sich erkennbar voneinander. Wir haben Euch gewarnt, wer für den uralten Schrott, den CCS Online noch dazu komplett in Englisch anbietet, trotz Magergrafik, umständlicher Steuerung und mangelnder Spieltiefe wirklich stolze 99,- DM hinblättert, ist somit selber schuld.



Ein strategisches Waterloo: Gettysburg

WORLD CUP YEAR '94

Die erste „offizielle“ Compilation zur jüngst abgelaufenen Fußball-WM kommt von Empire und bietet für 89,- DM vier Spiele samt Anleitung in deutscher Zunge. Daß Sensible Soccer ein Klassiker und Goal! (vom „Kick Off“-Vater Dino Dini) ein waschechter Hit ist, brauchen wir den Heimkickern dabei wohl nicht mehr extra zu verklickern. Wenn die Sammlung dennoch nicht die Höchst-

note erhält, dann nur, weil den beiden Superstars mit dem öden Striker und dem noch viel öderen Championship Manager 93/94 zwei halbgare Bezirksligisten gegenüberstehen. Trotzdem: Die bei-

den Top-Titel rechtfertigen den Kauf locker! (ml)

Nicht nur für Sensible: Sensible Soccer



SCHWEIZ 0 - 0 HAMBURG

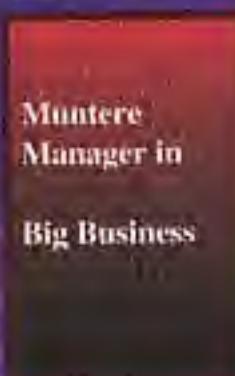
Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Big Four	mittel	4	89,- DM	Starbyte	Moder
Corkers	schwach	4	59,- DM	Core Design	Plattform/Action
Hits for Six VI	mittel	6	50,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Hits for Six VII	gut	6	50,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Hits for Six VIII	gut	6	50,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Kind of Magic 4	schwach	3	99,- DM	Magic Bytes	Simulation
Sim Classics	super	3	89,- DM	Maxis	Simulation
Soccermania	gut	4	35,- DM	Prism Leisure	Sport
Team 17 Collection Vol. 1	super	3	79,- DM	Team 17	Action
Triple Action VI	schwach	3	30,- DM	Prism Leisure	Geschicklichkeit
Triple Action VII	gut	3	30,- DM	Prism Leisure	Sport
Turning Points	mittel	3	99,- DM	CCS Online	Strategie
World Cup Year '94	gut	4	89,- DM	Empire	Sport

Dino vor, noch ein Tor: Goal!

Die Budget-Bühne



Saure
Saurier in
Dino Wars



Muntere
Manager in
Big Business



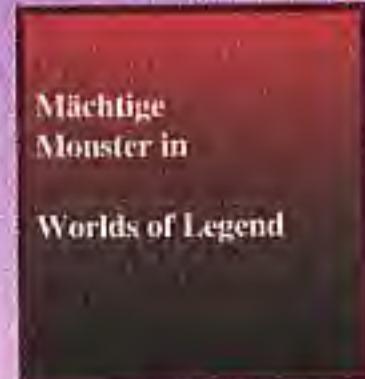
Königlicher
Kollaps in
King's Quest IV



Entlaufene
Emire bei
Quest for Glory II



Glorreiche
Golfer mit
Jack Nicklaus
Unlimited Golf



Mächtige
Monster in
Worlds of Legend



In den zwei Jahren ihres Bestehens bot unsere Rubrik für Sparefrohs ja stets ein ausgewogenes Programm, doch heute kommen wir um ein Special für Abenteurer, Simulanter und Strategen nicht herum – die Aktionisten mögen uns verzeihen und sich bis zum nächsten Heft gedulden...

Neue Oldies von Magic Bytes

Da die flinken Finger diesmal also in der Hosentasche bleiben, haben wir das aktuelle Angebot preiswerter Zweitveröffentlichungen ausnahmsweise nach den Herstellern sortiert. Aus Ehrfurcht vor dem Alter machen dabei die deutschen Bytebieger den Anfang, datieren ihre „Billigsdorfer“ doch bis zu vier Jahre in der Softwaregeschichte zurück. Kandidat Nummer eins wäre in diesem Zusammenhang die futuristische Wirtschaftssimulation **The Second World**, wo es um den Aufbau einer außerirdischen Kolonie mittels Handel und Wandel geht. In **Dino Wars** feiert dagegen das „Archon“-Prinzip fröhliche Urständ: Zwei Saurier-Armeen bekämpfen sich strategisch auf einem etwas zu groß geratenen Schachbrett, doch wenn feindliche Figuren auf *einem* Feld landen, entscheiden Actionsequenzen über Leben und Tod. Dritter im Bunde ist **Big Business**, eine weitere Wirtschaftssimulation. Das nicht ganz bierernste Spiel bringt aufgrund des knappen Zeitlimits und der vielen Auftritte vollbusiger Schönheiten noch den müdesten Manager in die Gänge. Alle drei Programme sind komplett deutsch für 39 Mark pro Stück zu haben, laufen jedoch nicht auf AGA-Amigas.

Ohne Kixx geht nix

Auch die Kooperation von Sierra und Kixx XL hat wieder prächtige Früchte getragen, wie sich an den abenteuerlichen Serienhits **Quest for Glory II**, **King's Quest IV** und **Manhunter New York** unschwer erkennen läßt. Wer nach Ruhm und einem verschwundenen Emir fahnden möchte, muß allerdings stolze 59 Dinar auf den Tisch der Karawanserei legen, Prinzessin Rosellas große Königs-Rettung ist dann bereits zehn Mark billiger zu haben, und die menschenjagenden Aliens in New York gibt's gar schon für 39 Credits. Deutsch angeleitet wird man hier allüberall, den Freunden großer „Freundinnen“ (A2000, A3000 & A4000) würden wir jedoch stets einen Probelauf vor dem Erwerb empfehlen.

Keine Action von Action 16

Zum guten Schluß hat auch Action 16 zwei interessante Budget-Kandidaten am Start, wobei der erste zumindest die sportlichen Action-Freaks ein wenig mit ihrer heutigen Nulldiät versöhnen sollte. Bei **Jack Nicklaus Unlimited Golf** (nicht zu verwechseln mit dem letztes Jahr von Soft-prize neu aufgelegten Vorgänger!) dürfen sie nämlich auf englisch mit den Golfern keulen, freilich ohne Gewähr für A500 Plus, A600, A3000 und A4000. Als Startgebühr werden 49 Mäcker fällig, was auch für das Iso-Rollenspiel **Worlds of Legend** zutrifft. Und das ist bestimmt nicht das schlechteste Angebot, zumal das Abenteuer mit deutscher Kurzanleitung geliefert wird und auf absolut jedem Amiga-Modell seinen Lauf nimmt... (jn)

Der Jekem - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Dennis für CD32	3/94	Action	70%	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Simon the Sorcerer	1/94	Aventeuer	85%	
1990 - Die 93er-Edition	5/93	Simulation	67%	Der AllzweckKoffer	9/93	Motor	61%	Kicks Off O.K.	2/94	Compilation	schwach	Sink or Swim	2/94	Aventeuer	84%	
A 320 Alben (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	Der Clou für A300	4/94	Strategie	85%	Killing Machine	4/93	Action	55%	Sink or Swim	5/93	Action	74%	
Abandoned Places 2	5/93	Aventeuer	66%	Der Clou für A1200	4/94	Strategie	86%	Kingskoker	2/94	Strategie	17%	Skidmarks	2/94	Sport	60%	
Action Sport	4/93	Compilation	niedr.	Der Clou CD	9/94	Strategie	87%	Kleinbläfigoglio CD4	3/93	Verschiedenes	schwach	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%	
Adventure Collection	4/93	Compilation	gut	Der Fun Koffer	9/93	Motor	61%	Knitty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70%	Sleepwalker A1200	4/93	Geschicklichkeit	74%	
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	Der Hit Koffer	9/93	Motor	super	Jabyrinth of Time für CD32	2/94	Aventeuer	58%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	
Alfred Clowns	11/93	Geschicklichkeit	72%	Der Schatz im Süßerei	3/94	Aventeuer	74%	Lamborghini	3/94	Sport	65%	Skidcrash	4/93	Strategie	46%	
Alfred Clowns für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Star Action Hero	7/94	Action	64%	Software Manager	2/94	Simulation	86%	
Alfred Clowns für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Dazzle Strike	5/93	Action	85%	Star Ninja 2 CD	5/94	Aventeuer	22%	Boccer Kid	10/93	Geschicklichkeit	85%	
Alien 3	3/93	Action	72%	DIGeneration für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Lemmings 2	3/93	Strategie	91%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%	
Alien Breed	12/93	Action	72%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Aventeuer	51%	Lemmings für CD32	2/94	Strategie	88%	Solaris	11/93	Geschicklichkeit	58%	
Alien Breed Spec. Ed.	& Quak (CD)	5/94	Action	72%	Die Kreaturen der Renaissance in Florenz MM/93	Verschiedenes	überzeug.	Lemmings X-Mas Rock	3/93	Compilation	super	Space Crocida	The Voyage Below	4/93	Action	51%
Ambernoon	11/93	Aventeuer	85%	Die Story Machine: Colors MM/93	Verschiedenes	überzeug.	Lemmings für CD32	1/94	Aventeuer	65%	Space Hulk	11/93	Brettspielsetzung	44%		
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Digital Dungeon	3/93	Aventeuer	15%	Leather Matthäus	9/93	Sport	87%	Space Legends	9/93	Motor	super	
Anteater Classics Pack	9/93	Compilation	niedr.	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Lethal H.I.M.	4/93	Compilation	super	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%	
Antlers für A 1200	12/93	Sport	91%	Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%	Less Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Special Edition	2/94	Compilation	super	
Antlers World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Spinalife Pro	7/93	Simulation	9%	
Apocalypse	5/94	Action	85%	Disposable Hero	1/94	Action	81%	Mostron	7/93	Strategie	70%	Sports Master	2/93	Compilation	ge	
Arabian Nights	5/93	Action	86%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	66%	Sports Top Ten	9/93	Compilation	ge	
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	63%	Dishell in Space	3/94	Action	34%	Machine United	5/94	Sport	70%	Starburst	1/94	Action	80%	
Arade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Deight	11/93	Simulation	79%	P.L. Champion	5/94	Sport	70%	Star Wars	5/93	Action	52%	
Arade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Dark	11/93	Action	70%	Marbleus	5/93	Geschicklichkeit	66%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Aventeuer	60%	
Armour: Geddon II	5/94	Simulation	44%	Dark (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Maria is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Star Trek 25th Anniversary	1/94	Strategie	46%	
Arme 2	11/93	Action	38%	Darko	1/94	Geschicklichkeit	69%	Mega Collection	9/93	Motor	schwach	Star Trek 25th Anniversary	1/94	Action	55%	
Art Reigned	4/93	Simulation	66%	Deathraughts	3/93	Strategie	24%	Mega Mission	2/94	Strategie	42%	Streetfighter 3	2/93	Action	80%	
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Diamondland	2/94	Compilation	pd	Mixed Collection	9/93	Motor	niedr.	Striker (CD)	7/94	Sport	45%	
Attack	2/93	Simulation	77%	Dawn from	2/93	Compilation	niedr.	Mega Mix	2/93	Compilation	niedr.	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%	
Attackung Oz	1/94	Strategie	79%	Dove II	5/93	Strategie	80%	Mensch Roi Mol	4/93	Action	31%	S.U.B. für A1200	2/94	Simulation	79%	
Attack! Homer Attack	2/93	Simulation	52%	Dungeon Master	2/93	Compilation	pd	Metal Law	12/93	Action	66%	SubMode	4/93	Simulation	74%	
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	& Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	ge	Metallic Power	2/93	Compilation	niedr.	Subber Commando	1/94	Action	21%	
Balls of Diplomacy	9/93	Strategie	51%	Dynastie für A 1200	12/93	Simulation	64%	Mickey's Jigsaw Puzzle	5/92	Strategie	37%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%	
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%	Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%	Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%	
Banshee's Tola Construction Set	2/93	Aventeuer	47%	Egoinator	3/94	Action	10%	Micromax für CD32	3/94	Action	65%	Super AllStars	2/93	Compilation	schwach	
Bar VS. The World	4/93	Verschiedenes	47%	Eishockey Manager	5/93	Sport	91%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Super Frog	5/93	Geschicklichkeit	75%	
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	53%	Elmaniac	4/94	Action	83%	Milites over Xanadu	3/94	Action	62%	Super Melrose Bros.	7/94	Action	51%	
Battlefield Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Monopoly	9/93	Brettspielsetzung	61%	Super Fury für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%	
Battlefield CD	9/94	Strategie	68%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Moos City	4/94	Strategie	45%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%	
Battleoids	9/94	Action	72%	Olympos	10/93	Strategie	6%	Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%	Surf Ninja (CD)	7/94	Action	25%	
Battleoids CD	9/94	Action	19%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	71%	Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	76%	Swallow-Doble	3/93	Geschicklichkeit	52%	
Battle Team	4/93	Compilation	super	Fantasy	4/93	Aventeuer	64%	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	68%	Syndicate	9/93	Strategie	79%	
Beastlord	12/93	Aventeuer	56%	Frente der Sonne CD4	3/93	Verschiedenes	44%	Monsieur Kebab	1/94	Sport	79%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%	
Beavis	5/93	Geschicklichkeit	62%	Euro-Soccer	2/93	Sport	32%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	83%	Toxix	9/93	Strategie	29%	
Beavis (CD)	7/94	Aventeuer	87%	Espacio from Cybercity CD4	3/93	Action	48%	Musikbox CDTV	3/93	Verschiedenes	beobacht.	The Blue of Death	11/93	Strategie	60%	
Beneath a Steel Sky	3/94	Aventeuer	87%	Excellent Games	2/93	Compilation	super	Myth CD	9/93	Aventeuer	43%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	17%	
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Napoleonic	9/93	Compilation	schwach	The Blue Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%	
Best of the Best	2/93	Sport	72%	F1	1/94	Sport	63%	Naughty Ones	3/94	Action	70%	The Chess Engine	2/93	Action	85%	
Big 100	2/93	Compilation	niedr.	F1-17 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	65%	Naughty One CD	9/94	Geschicklichkeit	60%	The Chess Engine (CD)	5/94	Action	83%	
Big Sea	4/94	Simulation	65%	F17 Challenge	10/93	Sport	67%	Nick Faldo's Champ. I. CD32	4/94	Sport	50%	The Chess Engine für A1200	1/94	Action	85%	
Shop Antlers Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%	
Blaster	10/93	Action	57%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Nicky 2	9/93	Action	68%	The Greatest	4/93	Compilation	super	
Bob	10/93	Geschicklichkeit	57%	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	pd	Ngel Maxwell's W.C. für CD32	5/93	Sport	70%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%	
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Foton	2/94	Geschicklichkeit	63%	Ngel Maxwell's W.C. für A 1200	1/94	Sport	70%	The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%	
Body Burns	4/93	Sport	63%	Foton für A 1200	3/94	Action	60%	Nippon Sales Inc.	10/93	Aventeuer	55%	The Legacy of Sora II	4/94	Aventeuer	72%	
Body Burns Update																

ACTION LESTEST

TURRICAN III

Was fällt Euch spontan zum Action-Hammer von Factor 5 ein? Also wir müssen da unwillkürlich an den 17jährigen Alexander Müller aus Dresden denken – schließlich hat er uns diesen Lesertest dazu geschickt!



Vier Jahre ist es nun her, daß der Name Turrican das erste Mal am Amiga auftauchte. Damals setzte das Spiel, wie auch sein ein Jahr jüngerer Nachfolger, Maßstäbe. Jetzt geht's zum dritten Mal daran, die dunklen Mächte zu besiegen:

man sich auch an das Plasma-seil gewöhnt; sehnstüchtige Erinnerungen an den heißgeliebten Surround-Laser kommen weder hier noch im weiteren Verlauf des Spiels auf, da das Leveldesign wunderbar auf diese neue Fähigkeit abgestimmt ist. Und so dringt man

sierten Hauptquartier von Maschine vor. Technisch wird wieder das obere Ende der Fahnenstange erreicht: Dank 50 Hertz ruckelfreies Parallaxscrolling in bis zu fünf Ebenen, saubere Animationen und der obligatorisch geniale Hülsbeck-Sound verwöhnen Auge und Ohr des Spielers. Das Game ist gnadenlos gut spielbar, was aber auch viel dem wenig intelligenten Verhalten der Gegner zu verdanken ist – deren IQ gleicht dem eines hartgekochten Eies. Dadurch ist das Teil zwar ziemlich schnell durchgespielt, was durch die Masse an Bonushöhlen aber mehr als ausgeglichen wird. Enttäuscht war ich jedoch von zwei Dingen: Zum einen entspricht die Größe der Levels bei weitem nicht der im Vorgänger, zum anderen ist es wenig akzeptabel, daß die Extracontainer nun fröhlich am Wegesrand statt versteckt in der Luft warten. Es machte doch einen Großteil des Spielreizes aus, auf der Suche nach Bonusblöcken keinen Quadratzentimeter Bildschirmfläche untersucht zu lassen...

Trotzdem sollte dieses Pro-



Jahrzehnte sind vergangen, seit der üble Maschine das letzte Mal das Zeitliche segnete. Jetzt ist er wieder da, und nur Bren McGuire und seine Kollegen von den U.S.S. Freedom Forces können das Unheil stoppen. Also macht sich Bren in seinem berühmten Kampfanzug auf, um das Universum und das Leben einer hübschen Maid zu retten.

Hat man sich am Intro erbaut und im recht komfortablen Optionsmenü seine Einstellungen getroffen, beginnen wir in einer Art Labor. Dort werden wir mit einer ganzen Reihe neuer Gegner konfrontiert. Nach kurzer Zeit hat

von schrecklich feuchten Gewölben mit angriffslustigen Seeschlangen und Quallen über einen Endzeitschrottplatz, auf dem anscheinend gerade die Walkerjagd begonnen hat, bis zu riesigen Alienhöhlen und dem hochtechni-



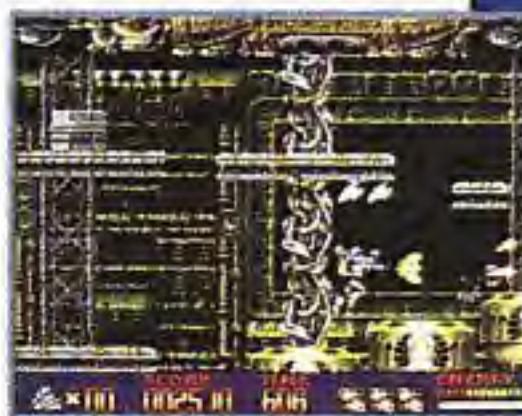
DIE AKTION GEHT WEITER!

Hier kann sich jeder beteiligen, der uns die folgenden Dinge zu kommen läßt: einen Testbericht (ca. eine Schreibmaschinenseite lang) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiele samt Bewertung, (Paß-) Foto und Altersangabe. Von einer Beteiligung ausgeschlossen ist lediglich der Rechtsweg...

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

gramm in keiner Sammlung fehlen, ich warte jetzt auf den angeblich schon geplanten vierten Teil!

(Alexander Müller)



TURRICAN III (FACTOR 5)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
89%	88%
85% GRAFIK	87%
85% ANIMATION	85%
90% MUSIK	92%
85% SOUND-FX	87%
83% HANDHABUNG	79%
90% DAUERSPASS	89%

Ergebnisse: 34. Spieltag

FC JOKER	- Wurm. Wolfschreck	1:3
Bummico	- Hardball Killers	3:0
Hammerfoot	- Bodo Tiltmers	2:2
Opafun	- Indianerbones	6:0
Austerwitz	- Berlin East/West	0:1
Un. Hoffschwer	- Maniac Menschen	2:1
Raschmehr	- AMS	1:1
Blue Beiß	- Might & Matschig	2:1
Playpower	- Dragonfight	2:0
Battle Kumpans	- Langohrer SK	5:1

Schon der alte Bundessepp Herberger wußte, daß der Ball rund ist. Und was rund ist, das rollt – manchmal auch in die falsche Richtung. So geschehen beim jüngsten Match gegen Wurmata Wolfschreck, wo das Leder ohne ersichtlichen Grund gleich dreimal unser Gehäuse heimsuchte.

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hoffschwer	50:18	86: 49
2) Hammerfoot	47:21	86: 49
3) Maniac Menschen	46:22	83: 45
4) Opafun	45:23	87: 43
5) Berlin East/West	44:24	72: 45
6) Blue Beiß	43:25	64: 43
7) FC JOKER	41:27	71: 57
8) Bummico	40:28	70: 45
9) Might & Matschig	40:28	71: 52
10) Battle Kumpans	38:30	71: 49
11) Raschmehr	37:31	68: 55
12) Langohrer SK	32:36	51: 65
13) Bodo Tiltmers	31:37	58: 55
14) Wurm. Wolfschreck	26:42	51: 72
15) Playpower	25:43	47: 67
16) Austerwitz	24:44	49: 73
17) AMS	22:46	38: 73
18) Indianerbones	20:48	37:100
19) Hardball Killers	15:53	30: 90
20) Dragonfight	14:54	33: 87

Da möchten sich unsere Stürmer vor rund 9.000 heimischen Zuschauern noch so sehr ins Zeug legen, den einzigen Gegenretter erzielte Regnet aus dem Mittelfeld. Und weil eins weniger als drei ist (doch, fragt ruhig Euren Mathe-Pauker!), haben wir das Spiel halt verloren. Irgendwie blamabel, andererseits stecken die Schreckwölfe im Abstiegsstrudel, und in solcher Lage trifft man ja manchmal auch ganz unabsichtlich, gewissermaßen aus Instinkt...

Instinktiv kassierten wir dafür wieder massig gelbe Karten: Schlammel (der auch gleich eine Sperre bekam) wegen Dopings mit Mary Huanu, Magenauer wegen Deutens mit dem Stinkefinger und Stockbistler wegen böswilliger Verstocktheit. Und das alles, obwohl oder weil Ihr den Einsatz auf 75 Prozent heruntergeschrabt habt! Der Eintritt kostete faire 11,- DM pro Nase, dennoch klirrten in der Vereinskasse bereits wieder 70.000 Märker – wenn auch etwas leise im Vergleich zum Gegröße unserer alten Kreditschuld von 250.000 Mäusen. Wie wir in dieser Lage im kommenden Auswärtsspiel den Langohren das Fell über die Löffel ziehen, sollt Ihr uns jetzt anhand von sieben Fragen sagen:



Das Spielfeld

Gegner					
1	2	3	4	5	Tor
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	Tor

FC Joker

Verzögerung die Resultate des kommenden Spieltages, die wir Euch wiederum brühwarm aus der Floppy lutschen. Wer gerne mehr hätte als ein paar Auslutscher, der sollte erst recht schreiben, denn unter allen Einsendern werden einmal mehr ein paar astreine Raritäten verlost, nämlich:

- 1 x Zool 2
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Joker-Watch
- 3 x Joker-Shirt

Damit ziehen wir uns mal wieder in die Kabine zurück, allerdings nicht, ohne ganz nekkisch ein Taschentuch fallen zu lassen. Darauf gestickt ist folgende Adresse:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Paarungen: 35. Spieltag

Bummico	- Hardball Killers
Langohrer SK	- FC JOKER
Hardball Killers	- Battle Kumpans
Berlin East/West	- Raschmehr
Indianerbones	- Un. Hoffschwer
AMS	- Bummico
Maniac Menschen	- Playpower
Wurm. Wolfschreck	- Blue Beiß
Dragonfight	- Austerwitz
Bodo Tiltmers	- Opafun

Briefmarke (vielleicht Vanille?) – wir mampfen dann alle Karten auf! Quatsch, wir zählen sie aus, übertragen die so ermittelten Ergebnisse auf unseren digitalen Fußball-Manager, und der errechnet ohne

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Bröck	Tor	28	35	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	28	150.000
3)	Schlammel	Abw	23	9-	470.000
4)	Joker	Abw	24	16	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	17	28	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	14	60.000
7)	Stockbistler	Mit	11	35	250.000
8)	Poalkwar	Mit	-	17	260.000
9)	Regnet	Mit	20	38	220.000
10)	Celal	Mit	-	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	14	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	13	56	290.000
13)	Dzierszynski	Ang	7	25	140.000
14)	Stein	Ang	3	26	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	25	230.000

RADIO UND TV-TIPS FÜR FREAKS

OktobeR



FERNSEHEN

In der dritten Staffel der **3SAT**-Reihe „Neues... Der Anwenderkurs“ geht es um das Thema Computerausrüstung. Was machbar ist und wie teuer der Spaß wird, ist am **1., 8. und 15. Oktober** jeweils um 10.00 Uhr zu erfahren. Alle Sendungen (außer der vom 1. 10.) werden am darauffolgenden **Montag** zur selben Zeit wiederholt.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Wie Modems, Datenbanken und Mailboxen funktionieren, wird **montags** um 15.00 Uhr bei „Bim Bam Bino“ im **Kabelkanal** verklickert.

Ebenfalls im **Kabelkanal** bittet „Hugo“ täglich um 16.45 Uhr um tatkräftige Unterstützung per Tastentelefon.

Der „Computer-Treff“ des **Bayerischen Fernsehens** informiert am **9. Oktober** um 17.05 Uhr von der SIGGRAPH '94 über die neuesten Entwicklungen in der Computergrafik.

„Neues... Die ComputerShow“ auf **3SAT** berichtet am **10. Oktober** ab 19.30 Uhr über Electronic Media und New Media

von der Frankfurter Buchmesse.

Der „Computerclub“ ist im **WDR Fernsehen** am **23. Oktober** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr geöffnet.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO“ gibt's am **27. Oktober** um 21.15 Uhr wieder einen Tip zum Thema „Rechner für Computeranwender“.

Sonntags geht's in „Games World“ auf **SAT 1** wieder um die Welt der Spiele. Termin: 10.00 Uhr.

Ebenfalls verspielt und ebenfalls **sonntags** geht es in „Playtime-TV“ um 12.45 Uhr auf **RTL 2** weiter.

Wer in Sachen Cartoons auf dem laufenden sein will, kommt um „Comix“ nicht herum – jeden **Sonntag** um 8.00 Uhr auf **RTL**.



RUNDFUNK

Über Gefahren und Chancen elektronischer Medien in der Schule berichtet am **5. Oktober** ab 20.05 Uhr „Das virtuelle Klassenzimmer“ auf **Bayern 2**.

Am **10. Oktober** startet auf **NDR 4** um 15.00 Uhr die zweite Runde des „NDR-Führerschein“, Deutschlands größter Bil-

dungsoffensive in Sachen EDV, die in sechs Wochen das einschlägige Grundwissen unterhaltsam vermitteln will.

Silvia und Georg klinken sich in das Projekt „Artificial Life“, eine Vernetzung von Biomasse und Chips, ein. Dummerweise hat sich ein Fehler eingeschlichen... in „Auf ewig Dein!“ am **22. Oktober** um 15.05 Uhr in **WDR 1**.

Computervirus VirX wird zu KI und wendet sich gegen seinen Schöpfer... Das „Desktop Desaster“ ist am **27. Oktober** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **28. Oktober** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** zu verfolgen.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Um Sinn oder Unsinn von Raubkopien geht es am **1. Oktober** ab 15.00 Uhr in „Chippie“, dem Computermagazin auf **HR 2**.

„Bit für Bit“ wird am **3. Oktober** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Thema rund um den Compi bearbeitet.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls **montags** wird von **Radio Hamburg** um 17.00 Uhr bei „Chips-

frisch“ Aktuelles aus der Computerküche serviert.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich **montags** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr bringt das Computermagazin „Fatal-Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computer-freaks.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am letzten **Mittwoch** des Monats (**26. Oktober**) um 19.00 Uhr in der Sendereihe „Club On-Line“ auf **NDR 2** vorgestellt.

Die Sendereihe „Forschung Aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

Wie man Computerbesitzer werden kann, beschreibt Andreas Vohwinkel unter dem Titel „Bauen – Kaufen – Finanzieren“ am **26. Oktober** um 15.30 Uhr in der „Computer Corner“ auf **Ruhrwelle Bochum**.

Radio B Zwei sendet am **31. Oktober** um 20.00 Uhr das zweistündige Programm „Chips und Bits“, in dem sich Hörer live unter Tel. 030/302040 zu Wort melden können.

(Barbara Grohmann)

COMPUTER.



privat: Die landläufige Bedeutung kennt Ihr ja sicher, und wenn Ihr jetzt z.B. Euren Compi oder bestimmte Programme (etwa per Passwort) gesichert habt, so daß Euer kleiner Bruder in die Röhre guckt, dann sind Rechner bzw. Programm eben auch privat.

PRN: Auf den meisten Betriebssystemen ist dies die Bezeichnung für den Drucker (abgeleitet vom englischen „Printer“). Genaugenommen werden die jeweils betroffenen Daten mit diesem Wegweiser aber nur zur ersten parallelen Schnittstelle (LPT1;) umgeleitet – wo freilich in der Regel der Drucker angeschlossen ist.

problemorientierte Programmiersprachen: Neben den maschinennahen Sprachen gibt es die sogenannten höheren Programmiersprachen, welche eher menschlichen Dialekten ähneln als dem Maschinencode der Rechner. Das Adjektiv „problemorientiert“ ergibt sich daraus, daß die meisten dieser Idiome für spezielle Anwendungsbereiche entwickelt wurden, also etwa für Einsteiger (BASIC), Mathematiker (FORTRAN), Kaufleute (COBOL) oder gar den Bereich der KI-Forschung (PROLOG).

Programm: Tja, Leute, wenn Ihr mit dem Begriff wirklich noch Probleme habt, dann solltet Ihr vielleicht darüber nachdenken, ob 'ne Märklin-Eisenbahn nicht auch was Feines wäre...

Programmablaufplan: Das hatten wir schon unter F wie „Flussdiagramm“ – dabei handelt es sich um eine grafisch-schematische Programmübersicht mit DIN-genormten Symbolen. So was stößt natürlich bei komplexerer Soft recht bald an seine Grenzen

und wird deshalb in der Praxis kaum noch verwendet.

Programmabsturz: Am Amiga auch als „Guru Meditation“ bekannt, tritt dieser unangenehme Zwischenfall immer dann auf, wenn irgend ein Soft- oder Hardwarefehler die weitere Abarbeitung des gerade laufenden Programms verhindert. Hat zur Folge, daß nichts mehr geht und für gewöhnlich neu gebootet werden muß.

Programmentwicklungssysteme: Zu den fitzligsten Aufgaben überhaupt gehört es, ein Programm von Grund auf neu zu schreiben – ergo hat ein kluger Programmierer eines Tages das erste Entwicklungssystem erfunden. Mit so was ist es möglich, sich auf die Eingabe von mehr oder weniger umfangreichen Daten zu beschränken, und schon bastelt das Butanverdickungssystem, äh, Frotteeverwertungsproblem, nee, Protestverwüstungstheorem... also, dieses Ding mit dem langen Namen strickt jedenfalls selbständig ein Programm aus den Vorgaben. Einfachere Varianten zum Erstellen von strukturell ähnlichen Programmen (etwa die diversen „Construction Kits“ für Spiele) kennt man auch unter der kompakteren Bezeichnung „Programmgenerator“.

Programmfehler: Im Englischen nennt man solche Unzufriedenheiten schlichtweg „Bugs“, also Käfer oder Wanzen. Die Legende behauptet, an einem der ersten Computerzusammenbrüche überhaupt seien in der Tat Krabbelviecher im Innern der Maschine beteiligt gewesen. Ob das nun stimmt oder nicht – wenn ein Programm nicht (richtig) läuft oder an bestimmten Stellen regelmäßig abstürzt, so darf

man für gewöhnlich von einem Fehler im Software-Code ausgehen. Und weil insbesondere Spiele dazu neigen, immer größere Megabyte-Mengen zu verschlingen, findet sich heutzutage leider kaum noch ein Game, das bei Veröffentlichung rundum bugfrei ist...

Programmiersprache: Das Hauptproblem des Programmierens liegt grundsätzlich darin, daß der Rechner letzten Endes nur zwei Dinge kapiert: „Strom aus“ oder „Strom an“, was im binären System für null oder eins steht. Den Menschen indessen verwirren zu viele Nullen und Einser am Stück, weshalb Programmiersprachen stets leserliche Befehle oder zumindest „Mnemoniks“ genannte Klartexthinweise enthalten – selbst das maschinennahe ASSEMBLER. Die logische Konsequenz aus dem Dilemma: Fixfertige Programme müssen am guten Schluß immer erst noch in reinen Maschinencode übertragen (compiliert bzw. assembled) werden, damit der Compi was damit anfangen kann.

Programmierung: nennt man die Erstellung von lauffähigen Programmen, seien sie nun für Anwender oder Zocker gedacht. Dabei werden mehrere Schritte nacheinander abgehandelt: Zuerst macht man sich Gedanken über das Problem und systematisiert es. Danach folgt die eigentliche Codierung in einer Programmiersprache, und last not least wird die ganze Chose compiliert (oder assembled). Anschließend ist die Soft im Prinzip fertig, muß aber noch getestet werden, um den oben erwähnten Bugs auf die Spur zu kommen.

Programm-Manager: ist jene grundlegende PC-Benut-

zeroberfläche bei „Windows“, in die man nach dem Laden zuallererst hineingerät. Von hier aus lassen sich alle weiteren Funktionen anklicken.

Programmpaket: Insbesondere im Anwenderbereich werden mehrere Programme, die insgesamt ein zusammengehöriges Gebiet abdecken, gern als Paket verkauft. So freut sich doch jede Firmenverwaltung über Buchhalter-Soft, Lohnabrechnungs-Programm und Textverarbeitung aus einem Guß, oder?

Programmpflege: Nichts ist von Anfang an perfekt, Software schon gar nicht. Zum einen finden sich im Laufe der Zeit häufig noch Bugs, zum anderen werden ganz gewöhnliche Verbesserungen eingebaut – und schon ist eine neue Versionsnummer geboren!

Programmschleife: ein bestimmter Programm-Teil, der immer wieder durchlaufen wird, bis eine Bedingung erfüllt ist. Während Ihr beispielsweise gegen einen Endgegner fightet, fragt das Game ununterbrochen ab, ob das Monster noch lebt – erst wenn es besiegt ist, geht es mit dem nächsten Level weiter. Und falls das Biest wirklich unsterblich ist, hockt Ihr wohl in einer Endlosschleife fest...

PROLOG: ist die Abkürzung für „PROgramming in LOGic“. Wie unter dem Stichwort „prädiktive Programmierung“ im letzten Heft nachzulesen, muß der Programmierer bei dieser Sprache selbst nur noch ein paar allgemeine logische Aussagen treffen, die das Problem beschreiben. Tja, die Expertensysteme sind mit der Künstlichen Intelligenz halt schon etwas weiter als unsereins.

STROMAUSFALL

Nachdem wir im letzten Heft die verlagseigene Zeitmaschine bemühten, wurden wir gefragt, wie das Ding denn bei Stromausfall überhaupt funktionieren könne. Ganz einfach: Unser Modell läuft per Handkurbel! Na, dann kurbelt mal wieder kräftig, Kollegen...

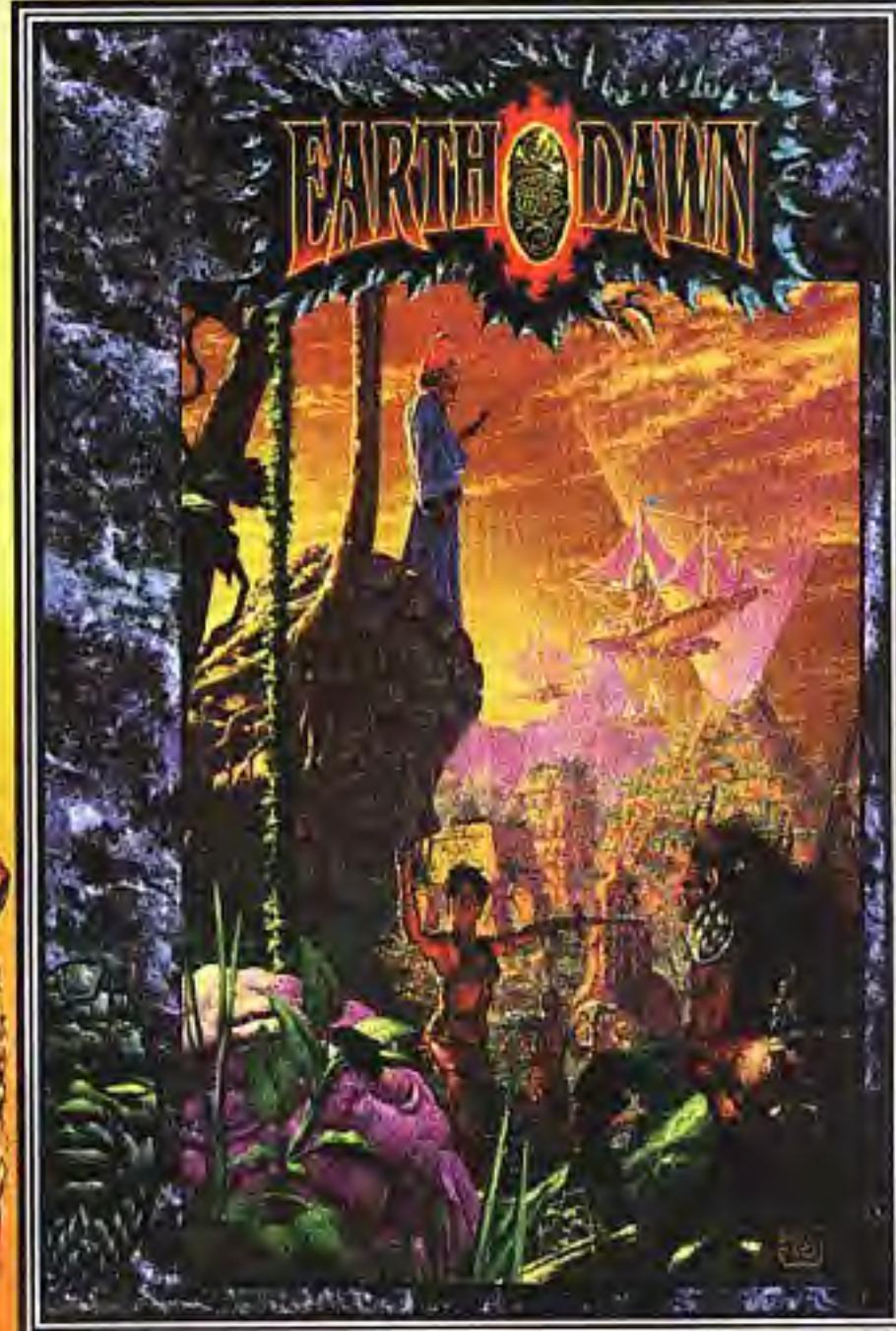
EARTHDAWN

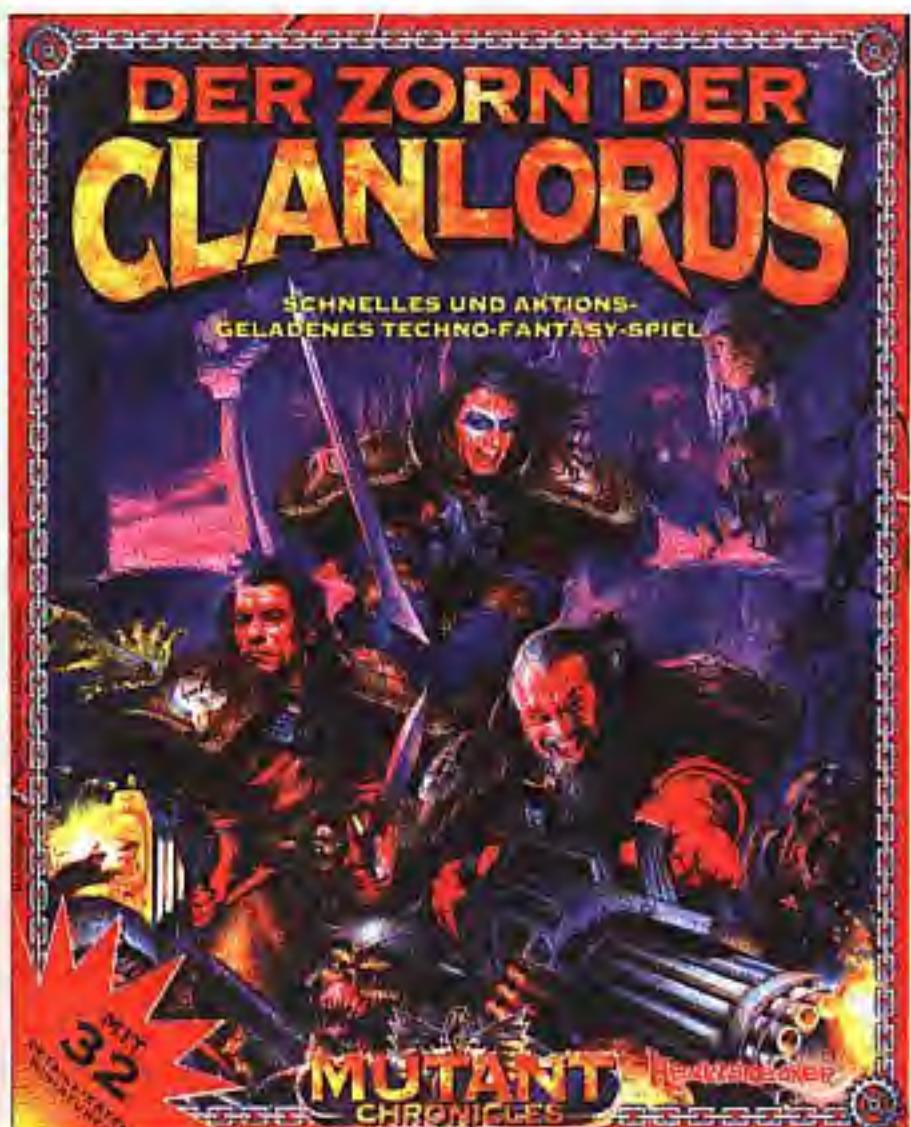
Da nicht jeder so ein Maschinchen (und kaum jemand einen Brork an der Kurbel) hat, empfehlen wir Euch, einfach via Rollenspiel in die Vergangenheit zu reisen – zum Bleistift mit diesem System, dessen Szenario der deutsche Lizenznehmer Fantasy Productions als „voratlantisch“ bezeichnet. Die Bewohner dieser verschollenen Ära haben gerade eine größere Dämonenplage halbwegs überstanden und kriechen nun wieder aus ihren unterirdischen Fluchtburgen hervor, um die Oberfläche der Welt erneut in Besitz zu nehmen. Da sind die tollsten Abenteuer natürlich quasi vorprogrammiert: Vergessene Ruinenstädte harren der Erforschung, die restlichen Ungeheuer der Erschlagung und das wieder jungfräuliche Territorium der gerechten Aufteilung, notfalls mit Gewalt.

Wer das neue Rollenspiel von FASA/FanPro in Händen wiegt, der weiß auch, warum die Übersetzung des US-Originals so lange dauerte: Ein fest gebundener Edel-Foliant von über 350 Seiten ist eben kein Leichtgewicht, auch nicht, was das Regelwerk betrifft. Den Spieler wird somit eine eingehende Beschäftigung mit der Materie (samt entsprechender Einarbeitungszeit) abverlangt, doch sollte es daran nicht scheitern. Denn immerhin erweisen sich die Regeln erstens als gut durchdacht, zweitens gibt es viele klärende Beispiele, und drittens kann nahezu jeder Abschnitt mit Querverweisen auf andere Teile des Werks dienen – vom umfassenden Index am Ende ganz zu schweigen.

Dennoch müssen wir uns an-

gesichts der Fülle des Materials mit dem Verweis auf ein paar besonders interessante Spezialitäten begnügen. Da wäre etwa das ausgeklügelte Würfelsystem zu nennen, der zweischieneige Hokuspokus (magiegestützte Talente für jeden sowie echte Spruchzauberei mit einigen recht interessanten Spells) oder das teilweise ganz originelle Charakter-Panoptikum der fliegenden Windlinge, steinernen Obsidianer und echsenhaften T'skrang. Gewöhnliche Menschen, Zwerge, Elfen und Trolle sind aber natürlich auch mit von der Partie. Erfreulich fanden wir last not least das taktisch angehauchte Kampfsystem, wurde hier doch ein übersichtliches Grundgerüst mit allerlei situationsbedingten, teilweise optionalen Modifikatoren wie Luftkampf, Dunkelheit oder Angriff aus dem toten Winkel aufgepeppt. Wer also nach einem spannenden und realistischen Rolli-System sucht, das sich nicht in Tabellen verliert, der könnte es jetzt gefunden haben.





DER ZORN DER CLANLORDS

Zurück in der Zukunft, bleibt uns ein Hauch von Fantasy durchaus erhalten, wenn es nun darum geht, ähnlich wie bei „Space Marines“ bzw. „Space Hulk“ schauerlichen Monstern (in diesem Fall den „Nekromutanten“) vom bislang unentdeckten zehnten Planeten

unseres Sonnensystems) auf strategisch-taktischen Spielbrettern den Garaus zu machen. Im Gegensatz zu den manchmal etwas verworrenen Regelwerken der erwähnten Spiele aus der „Warhammer 40K“-Reihe zeichnen sich die im Original schwedischen

Clanlords allerdings durch Handlichkeit in jeder Lebenslage aus!

Kurzum, zwei Geistesgrößen messen hier in den Dschungeln und Ruinen der Venus ihre Kräfte, indem sie entweder die bösen Legionen der Finsternis oder ihre Widersacher, die guten Clankrieger, übernehmen. Letztere müssen in acht genau ausgearbeiteten Missionen den jeweiligen Feind zerbröseln oder auch mal kompliziertere Siegbedingungen erfüllen – z.B. ganz bestimmte Positionen erobern bzw. verteidigen. Natürlich spricht nichts gegen das Erfinden eigener Szenarien, lassen sich die insgesamt neun Pappkärtchen des Spielbretts doch in beliebiger Form und Reihenfolge zu immer neuen, anspruchsvollen Sandkästen zusammenlegen. Ohnehin besteht ein nicht unwesentlicher Reiz des rundenweise gespielten Games ja darin, die Eigenarten des Geländes (Felsblöcke, dichter Wald, Schutthalden usw.) möglichst geschickt auszunutzen.

Im umfangreichen, wenngleich schaumgummige polsterten Clanlord-Kasten finden sich 32 bunte Plastikfiguren, die mit Modellbaufarben „lebensecht“ bemalt werden können. Per Standfuß fallsicher gemacht und in der Zugreihenfolge durch ein originelles Zu-

fallssystem gesteuert, können die Schlagetots ihre maximal drei Aktionen pro Runde nach Belieben für die Bewegung, den Nah- und den Fernkampf verbraten – das Würfelglück spielt hier nur für die eigentlichen Attacken bzw. deren Abwehr eine Rolle. Und sobald man die Sache im Griff zu haben glaubt, kann man noch darangehen, die optionalen Extra-Regeln (Schützenlöcher, Waffenfehlfunktionen, „Himmschmelzer“-Bomben usw.) auszuprobieren. Für Kurzweil an regnerischen Oktoberabenden sollte damit ausreichend gesorgt sein...

**Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Earthdawn

Spielmaterial: 80%

Spielregeln: 83%

Spielreiz: 83%

Besonderes: Bei Heyne sind bereits die ersten Earthdawn-Romane erschienen!

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 65,- DM

Bezug: Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath

Der Zorn der Clanlords

Spielmaterial: 78%

Spielregeln: 85%

Spielreiz: 80%

Besonderes: Ein Clanlords-Rollenspiel befindet sich bereits in Vorbereitung.

Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 60,- DM

Bezug: Mario Truant Verlag Kaiser-Wilhelm-Ring 85 55118 Mainz

VERLIEBT, VERLOBT, VERLOST

Na, habt Ihr Euch bereits in eines unserer Rezensionsexemplare verliebt? Wollt Ihr Euch demnächst gar mit dem Game verloben, scheut jedoch die damit verbundenen Kosten? Gut, daß wir die Teile verlosen: Wer uns auf einer Postkarte verlickern kann, wie der ursprüngliche Autor der berühmten Fantasy-Vorzeit-Romane um einen gewissen „Conan“ hieß, ist ebenso dabei wie Kenner der römischen Mythologie, die uns

den Job der Venus verraten können. Alle richtigen Einsendungen wandern in Brorks Badewanne, aus der Venus-Kollegin Fortuna dann hoffentlich nicht nur sein Quietschentchen, sondern auch die glücklichen Gewinner fischen. Letztes Mal war übrigens nach der Kreidezeit (Jura) und dem Pabel/Moewig Verlag gefragt, dieses Mal ist nur noch unsere Adresse gefragt – wo mag die sich nur verstecken? (jn)



COIN-OP special

Was uns im Westen unserer schönen Stadt reizte, sorgte bereits im Vorfeld für Aufsehen: „Soll verboten werden“, raunte der Blätterwald, „Stadtrat will verhindern“, wisperten die Radiowellen – bis die Fanfaren schließlich „Verwaltungsgericht erteilt grünes Licht!“ schmetterten. Na, wenn das keine reizenden Aussichten waren? Und der reizend futuristische Kampf-Tempel, den unsere schlagkräftige Sechserparty nach langer und ereignisreicher Suche (drei Prinzessinnen befreit, vier Universen gerettet) endlich fand, sollte alle Erwartungen übertreffen...

Nach einem herzlichen Empfang durch die beiden „Hohepriester“ Imke und Martin stand erst mal eine Besichtigung der Räumlichkeiten auf dem Programm. Stellt Euch einfach einen etwa 460 qm großen Keller vor, der mit verwinkelten Wänden, Deckungen aus Pappmaché, phantasievollen Dekorationen und Nebelwerfern vollgestopft ist. Sobald hier die Lampen erloschen, verwandelt sich der Bunker in einen wirklich grandiosen Abenteuerspielplatz: Alle Teilnehmer heften sich je eine rot bzw. grün leuchtende Elektronik-Zielscheibe auf Brust und Rücken, die schwitzenden Hunde

Ein Lageplan für Ortsunkundige



Die Tempelherrscher:
Imke & Martin

Unser jüngster Spielhallenbesuch war in jeder Hinsicht etwas Besonderes: Einmal glich er eher einem Betriebsausflug (gleich sechs Redakteure unterwegs...), zum anderen ging es in eine ganz besondere Spielhalle – Münchens neues „Laser Game Center“!



Das Joker-Team auf dem Kriegspfad

umklammern fortan ein echtes Lasergewehr, das echte Laserstrahlen erzeugt, und die Schlacht kann beginnen! Spätestens an dieser Stelle dürfte klar geworden sein, worum es hier geht, nämlich um eine moderne „Götcha“-Variante, bei der halt nicht mit Farbe geschossen wird, sondern mit Rotlicht – was sich in der Beschreibung so dramatisch anhört, ist nicht gefährlicher als die millionenfach verbreiteten Kaufhauskassen und vor allem vom TÜV geprüft. Die Wunder der Technik machen es dabei möglich, daß jeder Treffer ins Schwarze automatisch gezählt wird: entweder als Plus für den Schützen oder als Miese für den Getroffenen. Für Kleingruppen oder Solosöldner empfiehlt es sich, den „Rotlicht-Bezirk“ in der Jeder-gegen-jeden-Variante mit bzw. gegen zufällig anwesende Besucher unsicher zu machen,

LASER GA

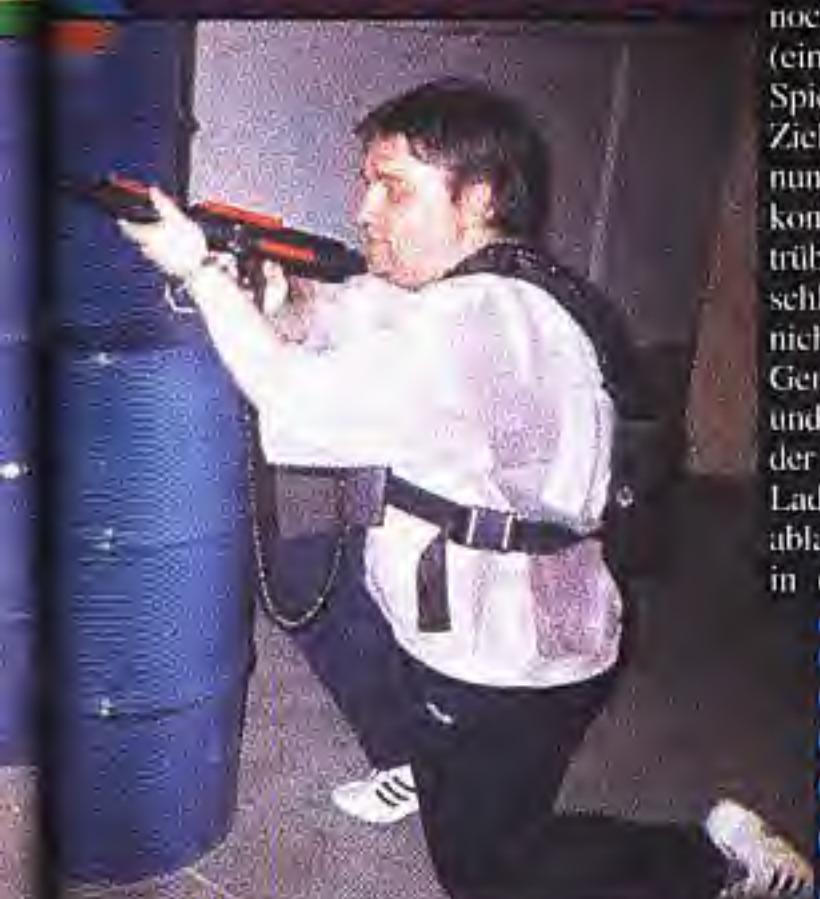
während das Joker-Bataillon den Team-Modus wählte, wo die roten Zielscheiben gegen grüne antreten. So oder so offenbar der entbrennende Kampf als bald die verborgenen Stärken und Schwächen der Kämpfer: Da gibt es Heckenschützen wie unseren Mick, der sich ebenso hinterhältig wie konsequent versteckte und in der nebligen Dämmerung nach vorbeihuschenden „Feinden“ spähte, und flinke Jäger wie Ninja-Moni, die ihrem Spitznamen Ehre machte, indem sie sich lautlos und von hinten an ihre ahnungslosen Opfer schlich. An Action gewohnte Punktegeier wie z.B. Richy bemühten sich an den durch Bewegungsmelder aktivierten Schießständen (ein zusätzliches Elektronik-Gimmick, wo aufleuchtende Sensoren in der korrekten Reihenfolge getroffen werden müssen) um Bonuspoints, während charakterschwache Cheater wie Mad Max nach dem Gewehr des





Das Gelände vor der Einnebelung

ACTION IM Laser Game CENTER



Einzelkämpfer in Aktion

Zur Basis getroffen		Zur Basis geschossen	
21. Rund	400	21. Rund	403
20. Rund	398	20. Rund	394
27. Rund	397	27. Rund	395
Gesamt: 0028			
<small>Wiederhol. - Zeit lang 00:00:13:94 07:48:47 Gesamtscore: 00:00:13:98-00:00:00:00 00:00:00:00:00:00</small>			

So sieht eine Auswertung aus



Die Waffenkammer

Gegners grapschten und ihn dann durch Dauerfeuer auf die Zielscheibe erledigten. Wie immer man die Sache angeht, nach einer Viertelstunde ist alles vorbei, und der Zentralcomputer wirft für jeden Teilnehmer eine persönliche Erfolgsberechnung aus.

Das scheint auf den ersten Blick ein recht kurzer Trip zu sein, aber wir können Euch unisono versichern, daß man hinterher trotz kellermäßig kühler Raumtemperatur völlig fertig und durchgeschwitzt ist; so klagte etwa Shadowrunner Steffen noch Tage später über Muskelkater. In Wahrheit würde eine Verlängerung den Spaß somit wohl eher zum Streß machen - und zudem die obligatorische Biergartenheimsuchung im Anschluß ungebührlich hinauszögern. Daß die neue Arcade-Gaudi noch unter kleinen Kinderkrankheiten (einer unserer Laser mußte während des Spiels ausgetauscht werden, und Micks Zielscheibe verweigerte bei der Abrechnung entsetzt die Mitarbeit) leidet, konnte die Begeisterung indessen kaum trüben; seit der letzten Schneeballschlacht mit Brork hatten wir wahrlich nicht mehr so viel Spaß!

Genau dies, so versicherten uns Imke und Martin anschließend, sei auch Sinn der Sache. Man dulde keine Rambos im Laden und überwache auch den Spielablauf, denn im Gegensatz zu den vorab in der Presse propagierten Gerüchten

gehe es hier nicht um zynische Menschenjagd oder aggressionsförderndes Gemetz. Nein, vielmehr sollen Frustration und Aggression mit diesem unterhaltsamen Cowboy-und-Indianer-Spiel im modernen Gewand ja gerade abgebaut werden. Zudem darf sich im Laser Game Center ohnehin nur vergnügen, wer über 18 Jahre ist; zumindest diesbezüglich unterscheidet es sich nicht von herkömmlichen Spielhallen. Und so gelangte letzten Endes eben auch die juristische Zunft zu der Auffassung, daß in der Münchner Schuegrafstraße keine Gefahr für die öffentliche Ordnung ausgeübt wird. Eine Ansicht, die wir aus eigener Erfahrung nur bestätigen können, weshalb den Stadtvätern der Isar-Metropole ein kleiner Lokaltermin dringend angeraten sei. Aus der Nähe sieht nämlich vieles ganz anders aus, als wenn man es nur von der Spalte des politischen Elfenbeinturms aus betrachtet... (jn)

Adresse: Schuegrafstr. 5
81245 München
Tel.: 089/83 06 58

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 18.00 bis 23.00, Wochenende/Feriertage von 15.00 bis 24.00

Kosten: Montag bis Freitag 13,- DM pro Spiel (15 min), Wochenende/Feriertage 15,- DM pro Spiel



Das Laser Game Center

5 JAHRE AMIGA JOKER

Das Heft zum Super-Jubiläum kommt am

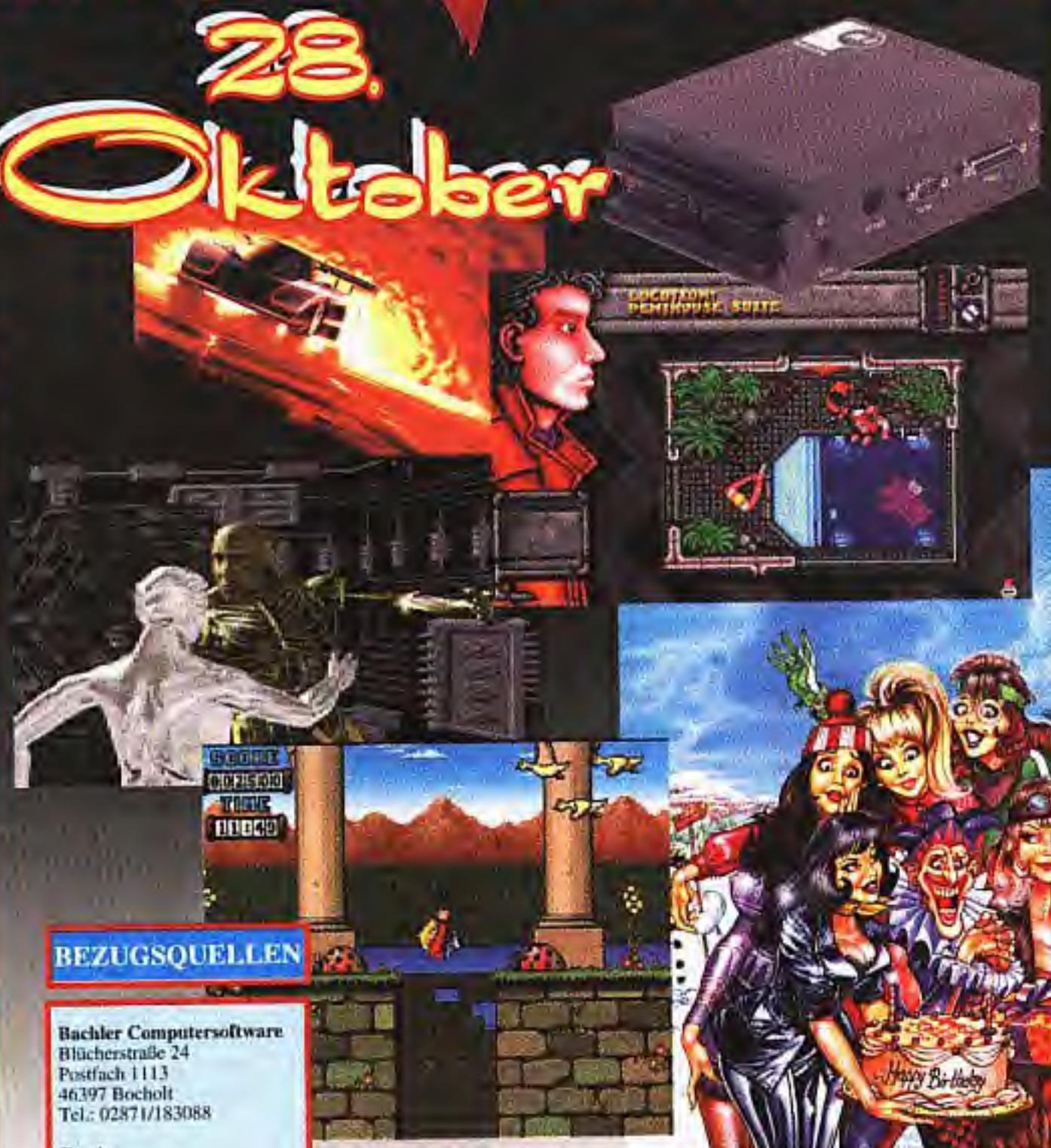
28.
Oktober



So ein ganz besonderes Jubiläum schreit nach einer ganz besonderen Ausgabe – neben den gewohnt aktuellen Test und Previews, den gewohnt speziellen Specials, heißen Preisausschreiben, geprüften Lösungshilfen und einem gewohnt multimedialen **AMIGA CD-JOKER** wird es im November also ein paar ganz ungewöhnliche Überraschungen geben: neu gestaltete Standardseiten etwa, mit **DUNGEON BLASTER IV** wieder ein abgefahrener Rollenspiel zum Mitmachen und vieles mehr!

Dab wir Euch hier nur einen kleinen Teil des Geplanten verraten, seid Ihr indessen schon gewohnt, oder? Geplant hätten wir z.B. einen Test des „Elite 2“-Nachfolgers **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**, dazu passend die **ALIEN OLYMPICS** und das futuristische CD-Spektakel **CYBERWAR**. Ihr werdet auf den Plattformen **PIN-KIE** und **KID CHAOS** begegnen, Euch ins **DREAM WEB** und damit in hammerharte Abenteuer stürzen dürfen und eine Runde mit **TOP GEAR**, dem neuesten Racer der „Lotus“-Macher, drehen können. Ein Special verrät Euch, **WIE MAN DAS CD³² ZUM 1200ER MACHT**, und...

...mehr wird nun wirklich nicht ausgeplaudert! Wenn das nicht genügt, um Euch ab 28. Oktober zum Kiosk zu locken, dann habt Ihr vermutlich eh schon ein Abo. Falls nicht: So gibt es die Jubiläumsnummer eher und preisgünstiger sowie eine tolle Prämie obendrein!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bonico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Pinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaiserslautern
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 Computer	67, 105	Micro Magic	24
A.C.E.S.	82	MLC	65
Amiga Studio	33	Okay Soft	82
Arktis	87, 91	Omega	6
Arxon	63	Pawlowski	119, 120
Bachler	63	Quick Soft	25
Bergler	82, 99	Royal Soft	91
Call + Play	73	Schneider	25
Cross Computer System	58, 59	Softsale	21
Deutsche Krebshilfe	82	Software 2000	19
El Dorado	37	Sparschwein	97
EMP	13	Teach me Amiga	77
Esser	97	Versand 99	26
GTI	33, 47	Vesalia	89
ICP Commodore '94	11	Wial	103
Joker Verlag	29, 41, 45, 47, 79, 83	Poster:	Impressions
Joysoft	111	Poster:	Asoci
Judgment Day	34, 35	In einem Teil der Auflage befindet sich eine Beilage der Firma LBS	
Mallander	2, 16, 17		
Media Points	23		

